

PC

89.500 lei

Games

Fun

2 CD-uri!

Poster dublu!

Made in Romania

Primul MMORPG românesc, dezvăluit
pe parcursul unui chat de 13 ore

Lionheart

Black Isle ne pregătește un nou RPG, transpus
într-o istorie alternativă

Aquanox 2

Noul simulator subacvatic, cu mai multă
aventură și o grafică de zile mari

Tomb Raider 6

Lara Croft s-a întors. Vor fi de ajuns nuri
eroinei să reabiliteze celebra serie?

Warcraft III:
The Frozen Throne



ADDICTED TO GAMES: PROFESSIONAL GAMERS LEAGUE

AVANPREMIERĂ: C&C GENERALS: ZERO HOUR

TEST: AMERICAN CONQUEST: FIGHT BACK, CHASER

REMEMBER: BALDUR'S GATE

MOD ZONE: CASSANDRA PROJECT DEUS EX MOD

admiterea pe internet.

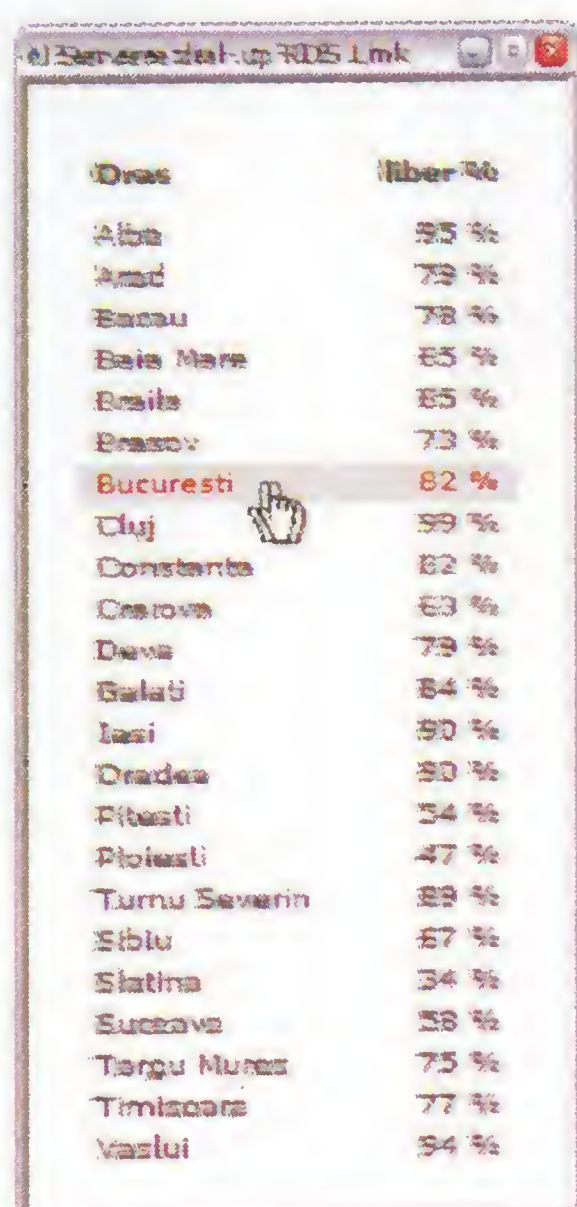
(sau cum să intri din prima)

Vrei o conexiune dial-up care să nu sune niciodată ocupat?

**dial
UP
LINK**

Alege noul Dial-Up Link, singura conexiune dial-up din România care nu sună niciodată ocupat. În plus ai 6\$ / lună* pentru primele 3 luni de trafic nelimitat. Cum ți se pare?

Intri din prima.



Oras	liber %
Alba	95 %
Arad	79 %
Bacau	78 %
Baia Mare	65 %
Braila	65 %
Brasov	73 %
Bucuresti	62 %
Cluj	59 %
Constanta	62 %
Craiova	63 %
Deva	79 %
Galati	84 %
Iasi	90 %
Oradea	80 %
Pitesti	54 %
Ploiesti	47 %
Turnu Severin	89 %
Sibiu	67 %
Slatina	34 %
Suceava	58 %
Targu Mures	75 %
Timisoara	77 %
Vaslui	94 %

Intră pe www.rdslink.ro și află despre Dial-Up Link, cel mai nou serviciu RDS Link. Găsești acolo toate detaliile de care ai nevoie, plus formularul care îți dă dreptul la reducerea de preț despre care era vorba mai sus.

Tot pe www.rdslink.ro ai o fereastră în care poți vedea în orice moment lista cu încărcarea serverelor Dial-Up Link. Ca să înțelegi de ce, când îți spunem că intri din prima, chiar intri din prima. Te așteptăm pe site!

Dial-Up Link. Intri din prima!

* Fără TVA (normal, dar ce mai contează TVA-ul la banii ăștia?). Oferta este limitată.

RDS

LINK

simți diferența?

BUCUREȘTI: 021.301.08.76, 301.08.71 . CLUJ-NAPOCA: 0264.43.86.46 . CONSTANȚA: 0241.63.99.29 . ORADEA: 0259.44.72.52 . TIMIȘOARA: 0256.20.01.00 .
ARAD: 0257.22.83.02, 22.82.02 . SLATINA: 0249.43.96.07 . CRAIOVA: 0251.41.65.79 . BRAȘOV: 0268.47.41.34 . SIBIU: 0269.21.01.12 . PLOIEȘTI: 0244.19.64.93 .
IAȘI: 0232.26.00.88 . TG.MUREȘ: 0265.21.12.05 . BAIA MARE: 0262.22.05.01 . BACĂU: 0234.18.85.15 . DR.T. SEVERIN: 0252.34.12.41 . ALBA IULIA: 0258.83.23.54 .
LUGOJ: 0256.35.40.00 . VASLUI: 0235.31.49.70 . SUCEAVA: 0230.21.89.45 . GALAȚI: 0236.43.54.75 . BRĂILA: 0239.62.32.93 . BUZĂU: 0238.71.73.57 .
DEVA: 0254.23.47.99 . PITEȘTI: 0248.21.98.92 . TG. JIU: 0253.22.70.01 . RM. VÂLCEA: 0250.74.34.13 . HUNEDOARA: 0254.71.77.43 . BOTOȘANI: 0231.53.61.64

www.rdslink.ro



Ciprian Coroianu
Redactor-șef

"Nebunia" MMORPG?

Știm cu toții ce înseamnă un RPG. Cu toții am petrecut zeci, sau chiar sute de ore în compania aventurierilor noștri, rezolvând chintale de quest-uri, luptându-ne cu nenumărați monștri, bucurându-ne de level up-urile caracterului nostru preferat. În ultimii ani a apărut însă un nou gen de RPG, jucabil online și care, încet-încet, devine tot mai accesibil jucătorilor români. De ce au prins, așa numitele MMORPG, rădăcini atât de adânci "dincolo"? Să încercăm să luăm o gustărică în acest editorial care nu are pretenția de a fi exhaustiv, dar care are intenția mărturisită de a vă provoca la viitoare discuții referitoare la această temă - în special pe forumul nostru.

Într-un RPG singleplayer crearea personajului este esențială, acesta crescând pe măsura gusturilor și exigențelor noastre. Frumos sau urât, puternic sau slab, bun sau rău... Jucând, avem posibilitatea să ne comportăm cum vrem noi. Dar, întotdeauna există o limită... Întotdeauna avem de urmat un fir epic impus de joc, de la care nu ne putem sustrage. Chiar dacă jocul are mai multe finaluri posibile și ne permite să acționăm în diferite moduri, întotdeauna suntem limitați de ceva ce ne este impus. Nu avem posibilitatea să facem chiar tot ceea ce dorim, majoritatea evenimentelor fiind prevăzute. La fel ca în realitate, unde suntem limitați de diferite reguli: libertatea noastră se termină acolo unde începem să influențăm libertatea celui alt. MMORPG-urile deschid multe căi noi față de RPG-urile singleplayer. Asta nu înseamnă că nu există un story de urmat și că toți jucătorii trebuie să se aventureze în adâncurile jocului, lăsându-și soarta în voia întâmplării... pur și simplu ceea ce nu este (pre)scris este tocmai finalul! Totul depinde de cum se comportă jucătorii în timpul jocului. Se pot lua decizii de orice natură și în orice moment, modificându-se astfel cursul evenimentelor. Ca player sau ca Dungeon Master poți participa la quest-uri care să dureze zile întregi. Cu cât se descurcă mai bine

jucătorii, cu atât DM este mai stimulat să amplifice quest-urile pe care le-a programat. Dar un MMORPG nu oferă doar acest tip de libertate: putem chiar petrece ore în șir conversându-ne chiar cu propriul camarad de aventuri în timp ce bem o halbă de bere într-un han, exact ca în realitate. Posibilitățile oferite de acest gen de joc sunt aproape infinite. Gândiți-vă la o situație politică posibilă, în care se fac alegeri, puciuri și tot tacâmul, sau posibilitățile de comerț, cu nașterea ghildelor, cu reuniuni între jucători în scopul stabilirii prețurilor de vânzare a diferitelor produse etc.! Poate că ceea ce nu poate plăcea într-un MMORPG este chiar marele său merit: această libertate aproape totală. Problema nu stă în conceptul de MMORPG, ci în comunitatea care îl formează. Totul este în mâna jucătorilor, totul depinde de ei. Dacă ei se comportă bine, toate-s bune și frumoase, dacă se comportă în manieră negativă, jocul poate deveni un fiasco total. Ce vreau să spun: MMORPG-urile sunt cel mai bun mod de a juca un RPG. Adeverata problemă sunt jucătorii care adesea nu se comportă corect. Dar unde nu reușesc jucătorii pot reuși regulile impuse pe fiecare shard. Două shard care se referă la același joc pot fi complet diferite. Practic trebuie să alegi shard-ul care-ți convine cel mai mult datorită caracteristicilor, ambientului, posibilităților etc., dar în special în funcție de regulamentul său. Acest regulament se modifică în baza jocului care este jucat: sunt cele în care este permis totul și sunt cele în care regulile sunt foarte restrictive și, dacă nu te porți bine primești bane.

MMORPG-urile se apropie foarte mult de idealul de RPG, trebuie doar să alegi jocul just și shard-ul just...

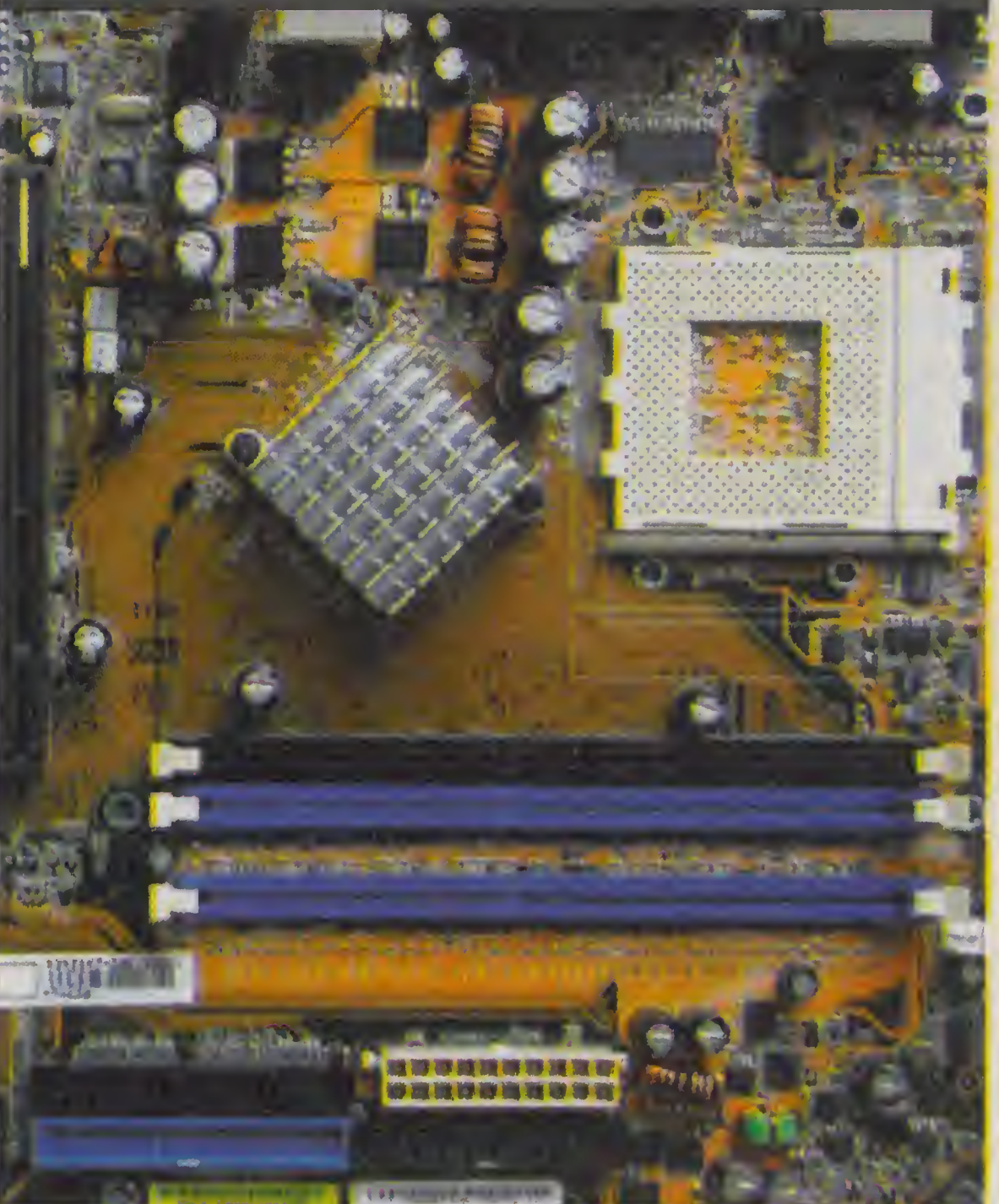
Codename: Panzers



Warcraft III: The Frozen Throne



Patru plăci "ultra" stresate ...



37 septembrie/2003

Actualități

Editorial.....	3
News.....	6
Addicted to Games.....	10
Made in Romania.....	16
Made in France.....	20
Tipe Iudice.....	22

Avanpremiere

Lionheart.....	24
The Lord of the Rings: War of the Ring.....	28
C&C: Generals: Zero Hour.....	30
The Lord of the Rings: The Return of the King.....	32
Paraworld.....	33
Panzers.....	34
Nitro Family.....	36
Aquanox 2.....	38
Painkiller.....	40
Sphere.....	41
Spells of Gold.....	42
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon.....	44
FIFA 2004.....	46

Teste

Jocul lunii: Warcraft III: The Frozen Throne.....	50
--	----

Strategie

Activision ne pregătește războiul total!.....	55
American Conquest: Fight Back.....	56
Neighbours from Hell.....	58
Empire of Magic.....	60
Chariots of War.....	62
Hard Rock Casino.....	62

Action

Half-Life 2 pe 30... blahembrie.....	63
Tomb Raider: The Angel of Darkness.....	64
Chaser.....	68
Day of Defeat.....	70

Adventure

Dușul rece al celor de la Lucas Arts.....	73
---	----

C.S.I.: Crime Scene Investigation.....	74
--	----

Sport

Clubul lunatecilor vitezomani.....	77
Midnight Club II.....	78
Pure Pinball.....	80

Remember

Seria Baldur's Gate.....	82
--------------------------	----

MOD Zone.....	84
---------------	----

Hardware

News.....	9
-----------	---

Test

Tuning-ul memoriei.....	84
Hard disk-uri ultra rapide.....	84
Patru plăci "ultra" stresate la maxim.....	84

Service

Poșta redacției.....	94
Impressum.....	98



CD-ROM

37 septembrie/2003

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers

DEMOS

Lionheart
The Great Escape
Live for Speed
Space Colony
No Man's Land
Ghost Master
Oldies:
Diablo
Duke Nukem 3D

SPECIALS

Deus Ex MOD: The Cassandra Project
Battlefield 1942: Warthog Wars
Wallpapers

Chat: Realms of Torment

HARDWARE

Via Hyperion 4 in 1
nForce2 for Win 9x
nForce2 for Win XP

VIDEOS

Half-Life 2 - Kleiner's Lab
Half-Life 2 - Docks
The Lord of the Rings: The Return of the King
Age of Wonders: Shadow Magic

TOOLS

ACDSee 5.0.1
Cacheman 5.11
Norton AV Update
Quick Time 6
Win Zip 8.1
Get Right 5.01
FlashGet 1.40
AutoMate 5.0.4
PowerStrip 3.40
RegCleaner 4.3.0

PATCHES

Rise of Nations 1.14
Colin McRae Rally 3
Warcraft III 1.06
C&C: Generals 1.06
Blood Rayne

LIONHEART

Suntem în 1500 A.D. și, datorită unui eveniment din timpul celei de-a treia cruciade, istoria lumii și-a schimbat cursul. În urma acestui eveniment, Disjunction, energie magică și spirite puternice au pătruns în lumea oamenilor, schimbând pământurile și oamenii pentru totdeauna. Aruncat în această lume, alter ego-ul tău are propriile abilități și caracteristici. Trebuie să-ți dezvolți skill-urile pentru a putea trece peste obstacolele care-ți sunt puse în față. Demo-ul conține trei areale de exterior și un nivel de interior.

Ce mai aștepti, ia-ți inima de leu în dinți și încearcă-ți puterile!

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 700MHz, 128 MB RAM
Suport 3D: Da

NO MAN'S LAND

Visul american îți spune ceva? N-o să-ți vină să crezi, dar întreaga Americă poate fi la picioarele tale. De la colonizarea Estului la popularizarea vestului sălbatic! Intrând în rolul unui conchistador spaniol, americani (indi)genuini, englez, patriot sau settler experimentezi șase aventuri, de-a lungul cărora vei întâlni personaje excentrice, gata să-ți cadorească un glonte în cap. **No Man's Land** îți cere un spirit curajos pentru a înfrunta pericolele Lumii Noi, fie luptând în Războiul de Independență fie punând umărul la construirea căii ferate. Care crezi că ți se potrivește mai bine?

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 700MHz, 128 MB RAM
Suport 3D: Da

THE GREAT ESCAPE

Ești la comanda a patru soldați, fiecare cu skill-urile și povestea lui. Va trebuie să-ți folosești talentele de spion, împreună cu o mare varietate de arme și vehicule în drumul tău spre libertate. O veste bună: Steve McQueen a fost resuscitat digital și te așteaptă pentru Marea Evadare. Demo-ul conține două niveluri din jocul full - Struggle in the Mountains și On the Run! Evadare plăcută!

CERINȚE SISTEM

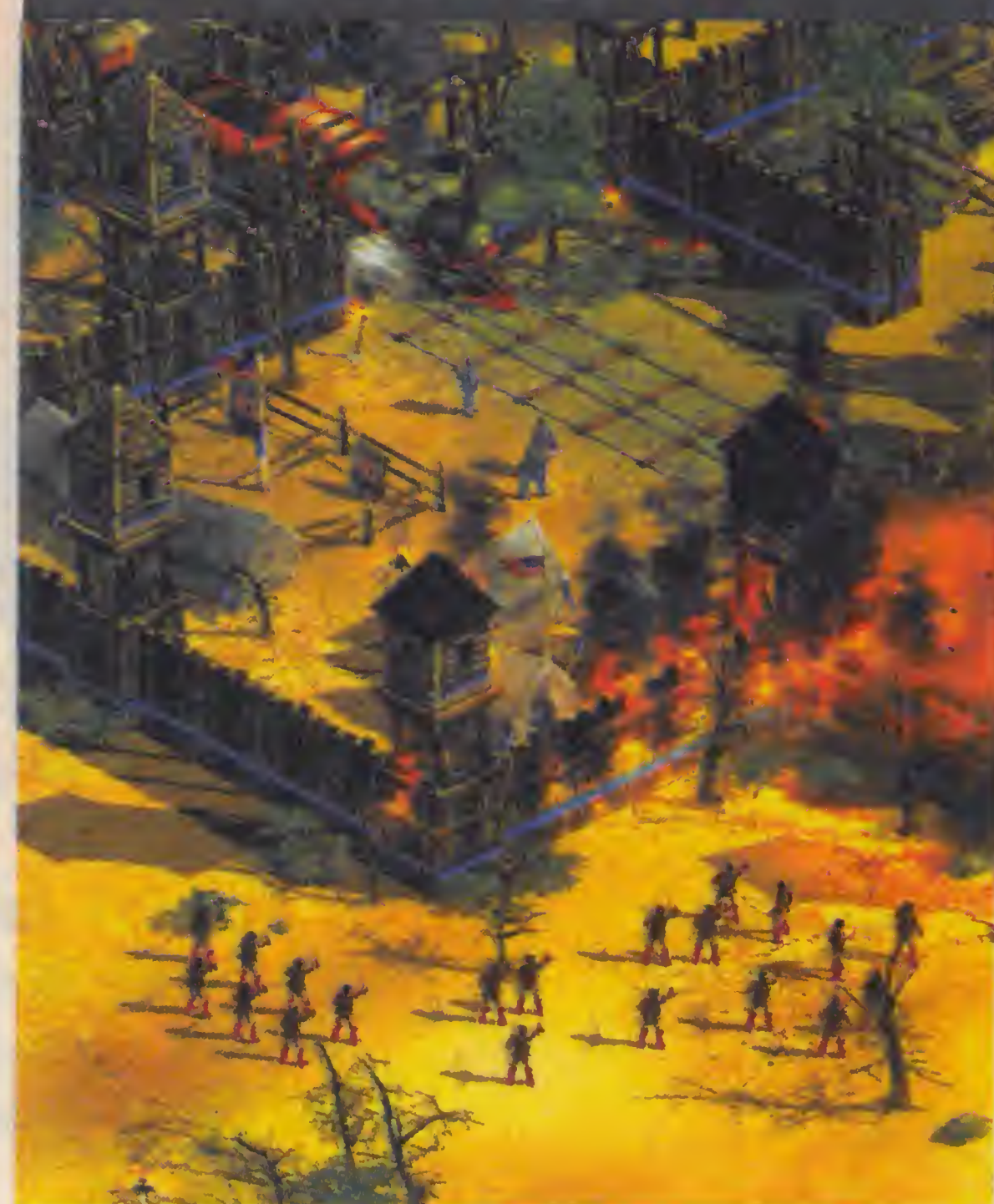
Necesar: CPU 900MHz, 256 MB RAM
Suport 3D: Da

Cuprins

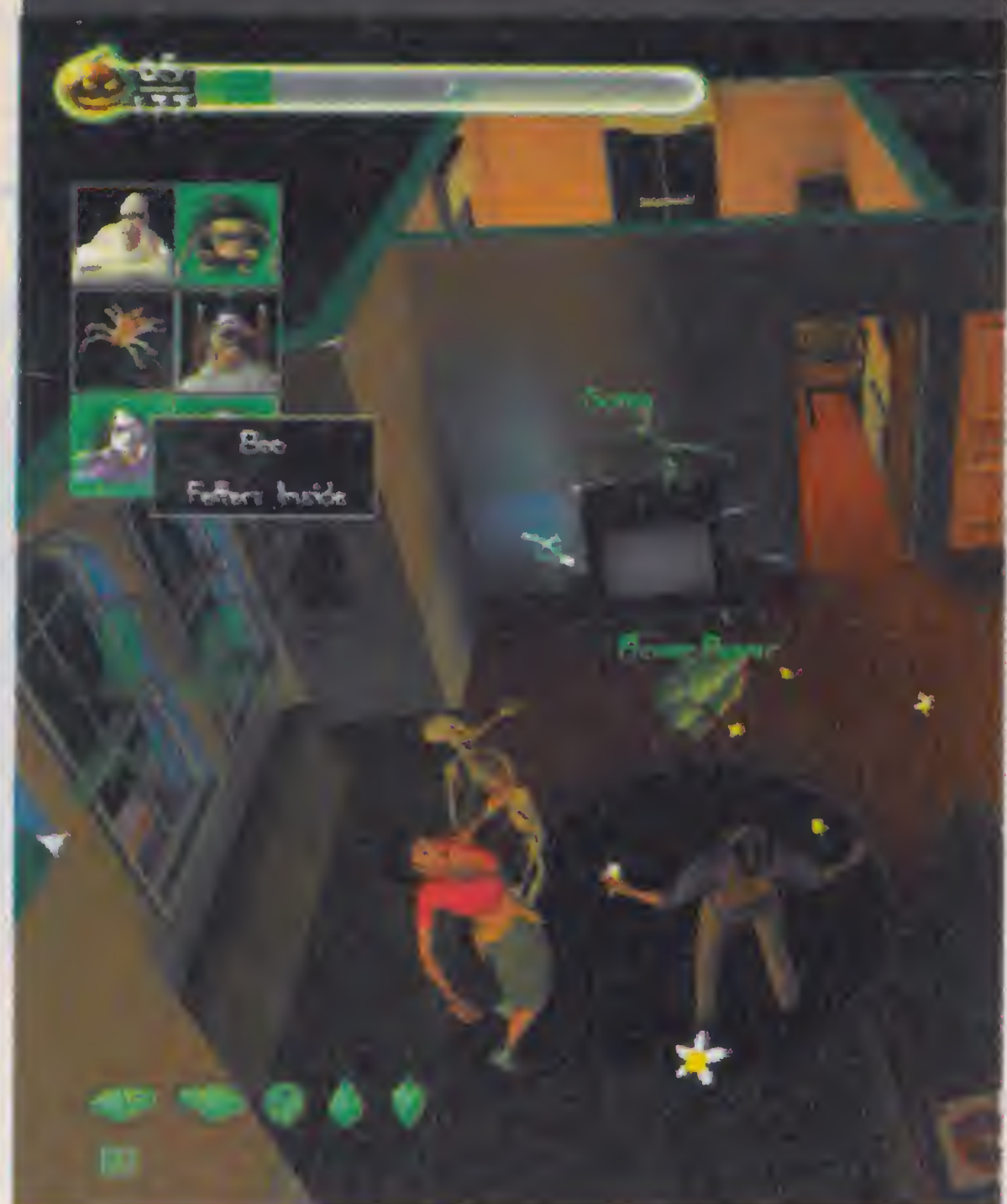
Video Half-Life 2



DEMO No Man's Land



DEMO Ghost Master



Ultima X: Odyssey



Împreună cu primul screenshot din **Ultima X: Odyssey**, au început să apară și câteva amănunte despre natura ultimei continuări a legendarei serii, creată de Richard Garriott (Lord British).

Publisher-ul Electronic Arts s-a rezumat să afirme, cu eterna-i modestie, că **Odyssey** va fi "cel mai inovator MMORPG al anului". Pregătirile pentru o dezvăluire mai oficială a titlului au început deja, prin ceea ce EA a denumit "X Event" - în urma căruia vom afla probabil mai multe detalii. Între timp, poți vedea un scurt filmuleț cu locații din joc la adresa:

www.eaxevent.com

Fallout 3



Vara aceasta a adus primele indicii palpabile care par să confirme existența unui proiect **Fallout 3**, referit în cadrul studiourilor Black Isle sub numele de Van Buren. Pintre ideile vehiculate de JE Sawyer pe forums.interplay.com, un "eventual" **Fallout 3** ar avea ceva mai puține locații decât **Fallout 2**, skill-ul de Speech ar

putea fi împărțit în Deception și Persuasion (cu aplicații în afara dialogurilor), iar modurile de joc vor fi clasicul turn-based, plus o componentă real-time; poate chiar și suport pentru multiplayer cooperativ! Un flux continuu de știri la subiect găsești pe site-ul No Mutants Allowed:

www.nma-fallout.com

Spartan



Slitherine Strategies (creatorul jocurilor **Legion** și **Chariots of War**) a dezvăluit noul lor proiect. **Spartan** va fi un TBS, în care vei putea să preiei conducerea uneia dintre cele 100 de fracțiuni disponibile. Jocul va apărea pe parcursul anului 2004. Cei cărora le-a plăcut vreunul dintre jocurile anterioare ale acestui studiou și vor să afle mai multe despre **Spartan** pot găsi pagina oficială.

www.slitherine.co.uk/spartan



OPINIE ERDEI JACINT

Storno cum Laude!

*Se pare că industria jocurilor trece din nou printr-o criză care începe să ia amploare. Primul semn al maladiei a fost situația financiară catastrofală în care a ajuns conglomeratul Vivendi-Universal. Soluția găsită de conducătorii firmei pentru rezolvarea acestui impas a fost vânzarea celei mai slab profitabile secțiuni a firmei: divizia de jocuri. Tratatările continuă încă și acum, deoarece există multe firme care ar dori să cumpere câte un studio, dar cei de la Vivendi nu vor să le vândă decât împreună. Un alt exemplu negativ poate fi și firma 3DO, care a dat faliment recent. Nici restructurările masive din domeniu nu ne dau prea multe motive de optimism: din ce în ce mai multe studiouri sunt închise și din ce în ce mai mulți dezvoltatori își iau adio de la firme cu renume. Frații Suarez au părăsit Pyro, după care și-au înființat un nou studio Arvirago și lucrează la un proiect, numit **Lord of the Creatures**, Bill Ropper a plecat de la **Blizzard North**, cei de la id migrează la **Ensemble** etc. Iar acum, colac peste pupăză, o sumedenie de proiecte sunt anulate sau, în cel mai fericit caz, amânate. **Prince of Persia: Sands of Time**, jocul care a stârnit curiozitatea mai tuturor fanilor genului action-adventure la E3-ul de anul acesta, a fost amânat de cei de la Ubi Soft pentru anul 2004. A urmat **Full Throttle** a cărui dezvoltare a fost oprită (mai multe puteți citi la pagina 73) de către cei de la Lucas Arts, pe motiv că nu vor să dezamăgească fanaticii genului. Un alt titlu mult așteptat care din păcate nu va mai sosi în viitorul apropiat este a treia parte a jocului **Imperium Galactica**, redenumit **Galaxy Andromeda**. Să nu fim însă pesimiști, și să sperăm că lista jocurilor oprite sau amânate nu se va mai lungi și că producătorii vor avea destule resurse și spijin din partea distribuitorilor să-și termine proiectele!*

Soldner: Secret Wars amânat din nou!



Conform declarațiilor celor de la Wings Simulation, motivul întârzierii noului lor joc denumit Soldner: Secret Wars este implementarea perspectivei 1st person, lângă deja existentă perspectivă 3rd

person. Această schimbare presupune redesenarea și remodelarea fiecărei arme în parte. Deși motivul invocat de producători este unul bun, întârzierea colosală a jocului nu prea se poate ierta.

Probleme cu seria Tomb Raider

Se pare că există anumite probleme privind aventurile frumoasei (și în ultima vreme cam întunecatei) Lara Croft. Unele zvonuri spun că distribuitorul Eidos ar fi "deposedat" echipa de la Core Design de dreptul de a mai dezvolta vreun episod al seriei Tomb Raider. Cei care se vor îngriji de acum încolo de nurii eroinei sunt băieții de la Crystal Dynamics. Sunt totuși curios dacă jocurile care vor mai apărea (dacă vor mai apărea) din serie vor fi mai bune sau mai proaste decât ultimul "înjeraș al întunericului"?



Dragon Empires



De la Codemasters a venit vestea despre începerea procesului de testare a noului lor MMORPG, Dragon Empires. Într-o primă fază este încercat sistemul de luptă people-to-people (jucător contra jucător), pentru a se corecta eventualele greșeli care apar. Beta testul public va avea loc la sfârșitul anului.



Hitman 3: Contracts în 2004

De acum este oficial: oferta tentantă pe care cei de la Eidos ne-o pregătesc pentru anul viitor va include și sequel-ul Hitman 3: Contracts. Titlul a fost amintit doar fugitiv, în cadrul unui raport financiar, fără nici un fel de detalii suplimentare. Reamintim că, tot în 2004, Eidos va mai lansa jocuri ca Deus Ex Invisible War și Commandos 3.

Desperados 2 anunțat

Producătorul german Spellbound a confirmat că lucrează la o continuare a RTT-ului Desperados, singurul concurent direct al seriei Commandos. Pentru început, data aproximativă de lansare a fost aruncată (fără prea multă convingere) în noiembrie 2004, titlul complet al jocului fiind Desperados 2: Cooper's Revenge. Singurul detaliu oferit este că acesta se va desfășura într-un mediu 3D, urmând să-și depășească înaintașul în privința complexității.

Doom 3 în multiplayer la QuakeCon

Luna iulie a adus două vești mărețe legate de shooter-ul celor de la id Software. Cea bună este că, la QuakeCon-ul din acest an (14-17 august, Dallas), participanții vor putea testa un nivel multiplayer complet funcțional, pentru patru jucători. Vestea proastă este că cei de la Activision au amânat din nou lansarea lui Doom 3, pentru începutul lui 2004! În fine, iată și configurația minimă, oferită chiar de John Carmack: CPU 1 GHz, 256 MB RAM și un GeForce / Radeon din seria 7000... ha-ha, ce glumă bună!



Wanted Guns anunțat

Printr-un comunicat de presă, producătorul suedez Iridion a ieșit din găoace anunțând **Wanted Guns**, un shooter First și Third Person ambientat în vestul sălbatic. Așteptat pentru trimestrul IV al anului 2003, **Wanted Guns**, cu acțiunea plasată între Mexic și legendarul Far West ne va oferi arme tipice filmelor western, ca revolvere, shotgun-uri, dinamită și multe altele. Jocul va fi acompaniat de o coloană sonoră caracteristică filmelor western ale anilor '60. Pentru mai multe informații puteți accesa site-ul oficial.

Castle Strike

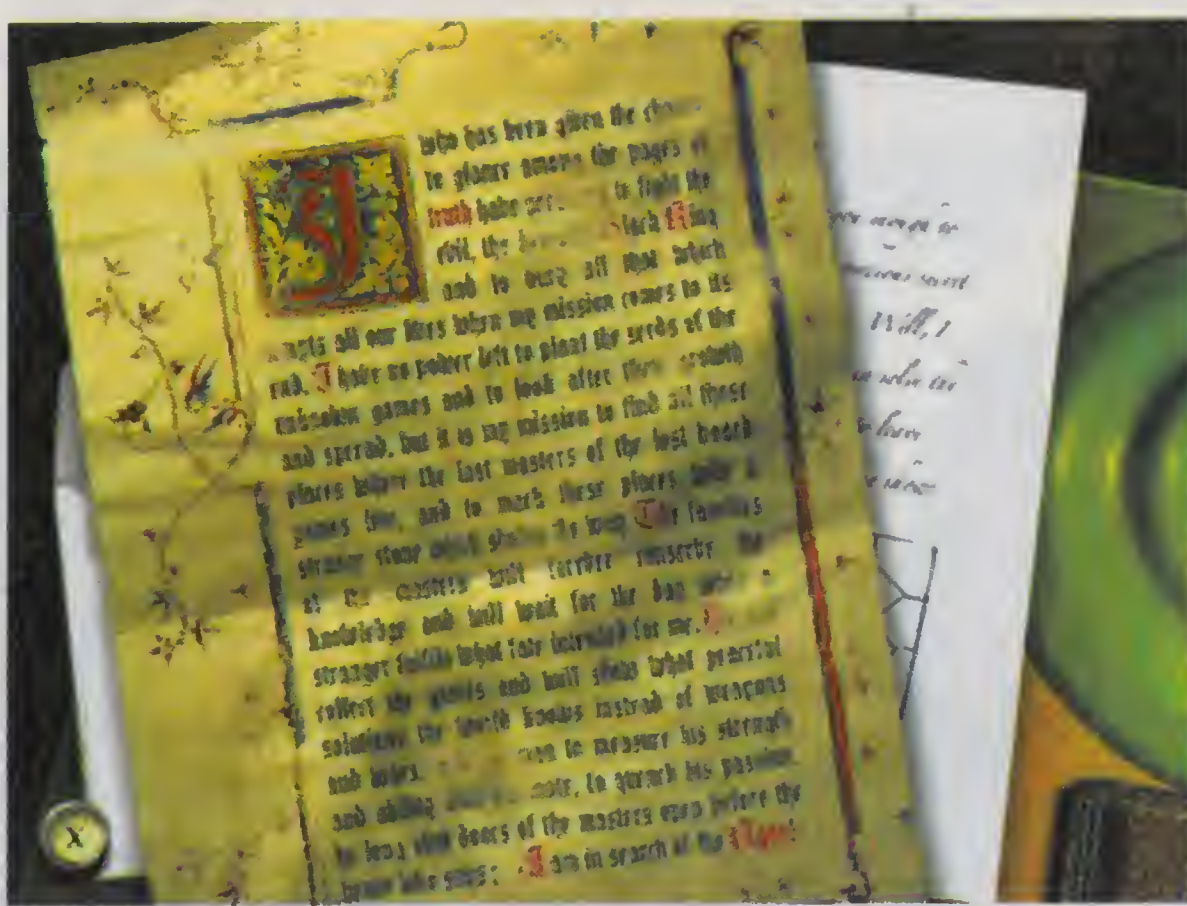
Producătorii lui **No Man's Land**, **Related Design** lucrează la un nou RTS 3D. **Castle Strike** ne va purta în Europa din timpul Războiului de 100 de ani, unde vom avea ocazia de a participa la nenumărate bătălii, accentul punându-se pe asaltul fortărețelor și castelelor, respectiv construirea și protejarea acestora. În joc vom putea alege să luptăm de partea uneia dintre cele trei puteri: Anglia, Franța sau Germania. Fiecare națiune va dispune de 25 de clădiri, economice și militare deopotrivă, 18 tipuri de unități diferite (cavaleri, pedestrași, arcași etc.) și numeroase arme de asalt (catapulte, tunuri, baliste etc.).

Knights of Honor

Băieții de la **Black Sea Studios** au inaugurat site-ul oficial al noului lor joc de strategie denumit **Knights of Honor**. Pagina conține numeroase materiale interesante printre care: screenshot-uri, wallpapers, artwork, FAQ, informații despre joc și multe altele. Din păcate, trebuie să așteptăm până la jumătatea lui 2004 să putem încerca jocul. Dar până atunci iați link-ul:

www.knights-of-honor.net/english

Agon



Cei de la **Private Moon Studios** au anunțat că lucrează la un nou serial de jocuri de aventură intitulat **Agon**. Fiecare dintre cele 14 episoade va avea propria lui poveste și va putea fi savurat și fără celelalte. Însă, firul epic principal va putea fi înțeles în întregime doar după terminarea întregului serial. Jocul nu va fi disponibil în magazine, putând fi descărcat doar de pe Internet. Primul episod va apărea în luna septembrie.

Novus Ordum



Cei de la **PaGTech** au anunțat că lucrează de zor la noul lor proiect, intitulat **Novus Ordum**. Acest joc de strategie îți va da ocazia să salvezi lumea din ghearele celorlalți lideri, păstrând întreg mapamondul doar pentru tine. Pentru a atinge acest scop îți vor sta la dispoziție nenumărate unelte, precum șantajul sau mituirea. **Novus Ordum** va apărea în 19 august.

RIAA

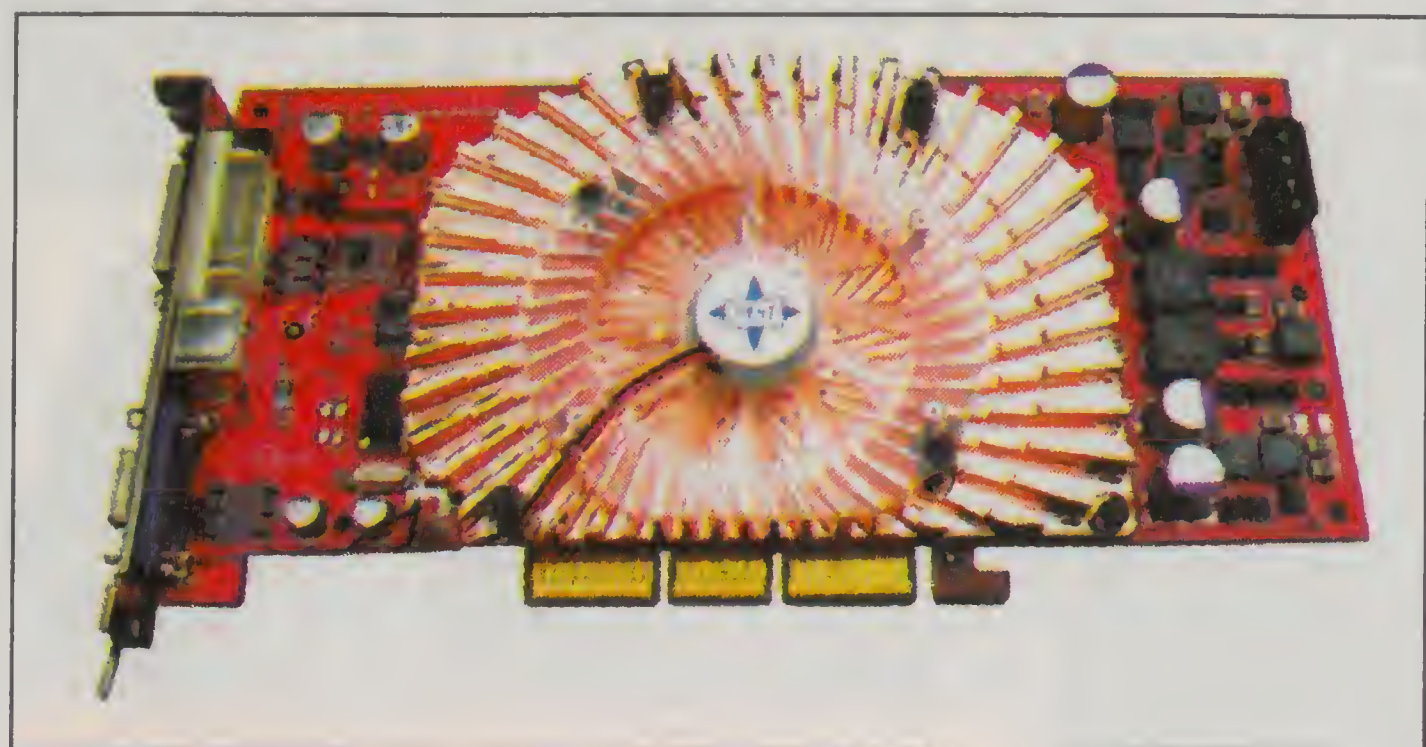
Mulți dintre voi știu că organizația **RIAA** (Recording Industry Association of America) vrea să desființeze toate programele "ilegale" de file sharing (gen **KaZaa**, **e-Donkey**, **DC++** etc). Conform declarației de presă, organizația va da în judecată fiecare persoană care pune la dispoziția alteia un produs, fără a deține drepturile de autor ale acestuia. Hmm... Un cititor al revistei **The Inquirer** a publicat un calcul interesant. Statisticile arată că aceste Peer-to-Peer File Sharing Applications (P2P) au aproximativ 60 de milioane de utilizatori. Să presupunem că printr-o minune **RIAA** ar reuși să acționeze în instanță 75 de utilizatori pe zi (practic imposibil). Chiar și în acest caz ar avea nevoie de $60.000.000/75=800.000$ de zile. Dacă e să transformăm mai departe cifrele ajungem



la concluzia că $800.000/365 = 2191,78$ de ani, un proces într-adevăr lung. Ce-aș putea să spun?! Baftă...

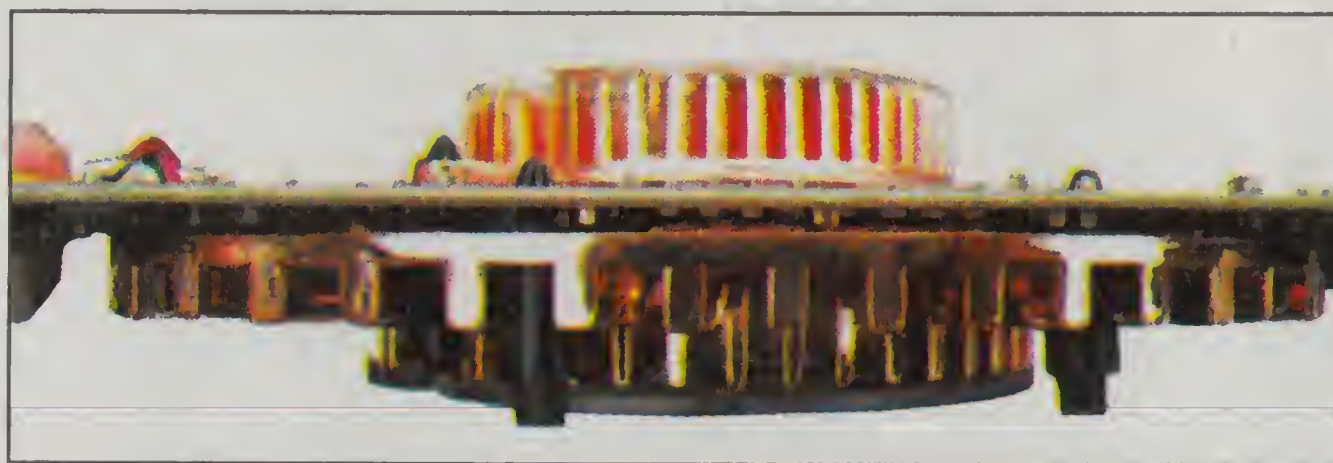
MSI

MSI FX5900-VTD128 - Placă destinată overclock-erilor!



Mai întâi să decodăm numele GeForce FX5900-VTD128. VTD128 este dotată cu: Video-In, TV-Out, Dual Monitor și 128 MB de memorie DDR. În cutia originală veți găsi 11 CD-uri, care conțin versiuni full ale lui Tom Clancy's Ghost Recon, The Elder Scrolls III: Morrowind, Duke Nukem: Manhattan Project și șapte

jocuri trial pe un singur CD. Pe lângă aceste jocuri, veți găsi utilitare precum MSI Media Center, Virtual Drive 7 Pro, Restore It 3 Pro, și MSI 5.1 Channel DVD player. Sistemul de răcire este unul nemaîntâlnit până acum: în partea din față a plăcii găsim un radiator cu un ventilator masiv și un alt ventilator mai mic situat în spatele plăci. Mai multe ventilatoare înseamnă mai mult zgomot. Dar cu un zgomot mai mic de 26db, față de placa de referință a firmei mamă nVidia, nu o să realizați că aveți placă video în carcasă! Acest sistem de răcire Twin Flow aduce îmbunătățiri față de placa de referință a nVidia, răcind din start cu 8 °C mai puțin. O dată cu scăderea temperaturii, procesorul de 0,13 microni de la nVidia poate fi lejer supratactat fără a ne îngrijora de supraîncălzirea cipului de pe placă. Deși prețul de 383 USD nu este tocmai mic, el se impune prin performanța mai bună pe care placa o poate obține în urma supratactării și pachetului de jocuri aflat în cutie.

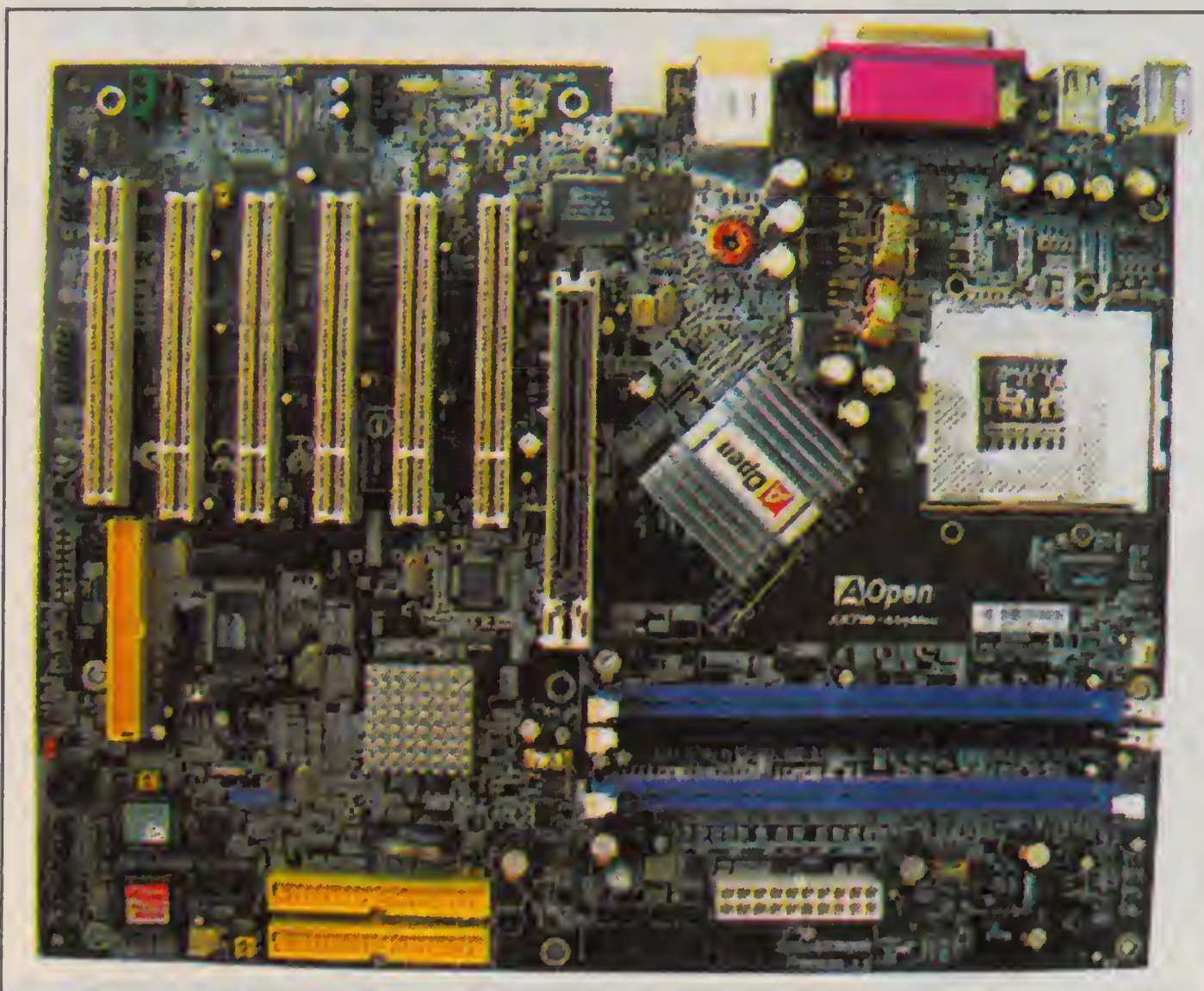


AMD

Supratactarea lui Athlon XP 3000+, fără bătaie de cap

Supratactarea devine un cuvânt din ce în ce mai folosit. Se pare că acesta va fi unul dintre cele mai importante criterii de decizie, la achiziționarea unei plăci, fie ea de bază sau video. AK79D-400 Max nu este o placă obișnuită: cei de la Aopen au făcut modificările necesare soclului plăcii, pentru a putea

instala un răcitor activ de dimensiuni mai mari. Într-un cuvânt, putem supratacta procesorul fără prea multe bătaie de cap. Am mărit cu ușurință frecvența FSB la peste 200 MHz, dar la 217 MHz am întâlnit câteva probleme de stabilitate. În fine, prin mărirea tensiunii procesorului de la 1,65 la 1,7 V am rezolvat această problemă. Am continuat etapa de supratactare până la 223 MHz unde ne-am întâlnit cu o problemă a memoriei. Pentru a mări FSB-ul trebuie să mărim timpii memoriei și, astfel, performanța nu mai este la fel de bună! Cu o frecvență de 234 MHz am reușit să menținem sistemul 100 % stabil – dar prin micșorarea timpilor memoriei, am obținut aceeași performanță și la o frecvență mai redusă a FSB, de 223 MHz.



Prescott se încălzește!

Înlocuitorul lui Pentium 4, Prescott procesorul ce se preconizează a fi pe piață la începutul trimestrului I al anului viitor, se încălzește prea mult! La început se credea că procesorul va atinge o dispersie a temperaturii de 89W, dar în acest moment el a atins 103W – valoare nemaîntâlnită la procesoarele actuale. Procesorul este fabricat în tehnologia de 0.09μ, cu nivelul L2 al cache-ului de 1 MB, și cache de 16 KB pentru L1. Prin comparație, Northwood 3.2 GHz ajunge maxim la 82W. În plus, viitorul nucleu al Intelului, Tejas, era plănuie să nu depășească cu mult 100W, dar cu siguranță această pierdere a Prescott-ului va schimba proiectarea viitoare a procesoarelor.

Celeron-ul de 2.70GHz este plănuie în această lună

Corporația Intel și-a anunțat clientela că, procesorul Intel Celeron de 2,7 GHz va fi lansat în august, lună în care compania va reduce prețurile la procesoarele Celeron care se află deja în magazine. Astfel, familia procesoarelor Celeron se va ieftini cu 7-14 %. Astfel procesoarele Celeron la 2,60 GHz, 2,50 GHz și 2,40 GHz, vor costa 89, 83, respectiv 79 de USD. Versiunile destinate începătorilor, tactate la 2,20 GHz, 2,10 GHz și 2 GHz își vor subția prețul până la 69 USD pentru primii doi, și 64 USD pentru cel din urmă. Având în vedere performanțele slabe ale procesoarelor Celeron față de cele produse de AMD, prețurile Celeroanelor sunt destul de ridicate. AMD plănuiește să reducă prețul lui Athlon XP 2700+ de la 137 la 103 dolari, la sfârșitul lunii august. Astfel raportul preț/performanță este de partea firmei AMD din California.



PROFESSIONAL GAMERS LEAGUE... sau esența a ceea ce se poate numi "Addicted to games"



Cum v-a venit ideea promovării conceptului de gaming în România? Care este evoluția în timp a acestuia? Și... de ce gaming?

ANDREI: Ideea în sine este foarte veche, punerea ei în practică a fost și este în continuare un lucru mai dificil. O bună parte dintre cei care astăzi formează PGL-ul, în tinerețile lor de

mult apuse, editau o revistă de jocuri, numită Computer Games. Ideea de pro-gaming era încă în fașă pe plan mondial, John Carmack de la ID Software tocmai își oferise Ferrari-ul ca premiu la cel mai mare concurs de până atunci. Computer Games a organizat atunci, în 1997, primul concurs național de jocuri pe calculator în România. Pe atunci eram cel mai tânăr redactor de la



OPINIE MIRELA GALES

Continuăm periplul nostru în lumea celor pentru care jocurile pe calculator înseamnă luni întregi de antrenamente și perfecționări prin prezentarea organizației care tratează cu seriozitate acest nou domeniu, gamingul.

Professional Gamers League (P.G.L.) urmărește promovarea conceptului de "sport electronic", privit ca un fenomen cultural de mare importanță pentru generația tânără din România. Unul dintre cele mai semnificative evenimente îl reprezintă calificările pentru campionatul mondial al jocurilor electronice World Cyber Games 2003, finala națională desfășurându-se în cadrul complexului Romexpo între 29 și 31 august. Câștigătorii vor forma echipa națională care va reprezenta România la marea finală World Cyber Games 2003, care se va desfășura la Seul, în Coreea de Sud, în perioada 12-18 octombrie 2003, competiție dotată cu premii în valoare de 400.000\$, la care vor participa reprezentanții a 50 de țări. Preliminariile World Cyber Games în România se află la a II-a ediție, după succesul înregistrat anul trecut, la ediția de debut participând 4.000 de entuziaști ai jocurilor pe calculator. Competiția, urmărită de peste două milioane de români, la televiziune, în presa scrisă și pe Internet, a desemnat 12 câștigători care au reprezentat România la marea finală a anului trecut, ocupând un meritoriu loc 13 din 45 de țări participante.

Informațiile suplimentare referitoare la Professional Gamers League și competițiile organizate le puteți găsi pe site-ul www.pgl.ro.



Computer Games și țin minte că am rămas foarte impresionat de nivelul la care se ajunsese. Premiul I era un incredibil Pentium II la 266 MHz, nu mai văzusem un sistem atât de performant în viața mea. Dar astea sunt deja povești din epoca de piatră. Îl las pe Silviu să vă povestească despre începuturile PGL...

SILVIU: Evoluția pro-gaming-ului în România este strâns legată de CS, până astăzi, de departe, cel mai de succes joc în competițiile noastre. În vara lui 2001 s-a încercat prima organizare profesionistă, RCSL (Romanian Counter-Strike League). În toamna/iarna lui 2001 am aflat de World Cyber Games, am dat chiar un e-mail pentru afiliere, însă era deja prea târziu pentru acel an. După câteva luni de alergătură, am înființat legal PGL care, prin statutul său, promovează conceptul de sport electronic.

EMANUEL (RYGARS): Totul a început din pasiune, majoritatea având un trecut în lumea gamingului, ca gameri. Nimeni nu s-a gândit la început la partea teoretică a conceptului. În primăvara anului 2001, gamingul în România se rezuma la jucatul pe publice, câteva echipe

jucau între ele în café-uri, iar uneori, se "organizau" concursuri între 4 și 8 echipe. Eu am jucat în perioada 1993-1999 aproape tot ce a însemnat FPS, de la Wolfenstein 3D, Doom și Doom2 până la Quake, Quake2 și Quake3. Silviu a lucrat la revista Computer Games și e jucător înrăit de Quake. Fundația și pasiunea existau, iar următorul pas nu a fost greu. Totul a venit de la sine, pe parcurs, am învățat din mers ce trebuie făcut și am ajuns acum să știm ce avem de făcut pentru mișcarea fără greșeli a "mașinii" PGL. Tot ce avem în acest moment s-a realizat cu sacrificii imense, viața de familie fiind, practic, lichidată, iar timpul liber este un termen de mult uitat. Țelul nostru este să ajungem, la un anumit moment în viitorul apropiat, ca vârfurile gamingului să câștige bani serioși din această preocupare și, de ce nu, și noi, ca organizație, să fim profitabili.

De ce gaming?! Cine citește ce am spus mai sus își dă seama de ce gaming. Pe scurt: pasiune. Istoria gaming-ului profesionist în România se confundă perfect cu istoria PGL-ului. În acest moment, se poate spune că există gaming profesionist în România pentru că există PGL. Eforturile și sacrificiile



depuse de noi nu ne dau voie să afișăm o falsă modestie.

Ce anume înseamnă PGL și care sunt realizările acestei organizații?

Professional Gamers League este un organizator de competiții și consultant în domeniul organizării de competiții. Activitatea PGL se concentrează în promovarea conceptelor de gamer profesionist, sport electronic și gaming profesionist, prin care să definim actul de a te juca la calculator, jocul ca sport și aspectul profesionist al acestei activități. Experiența noastră cuprinde atât organizarea de competiții online, cât și offline (LAN-uri), pentru o listă de jocuri din care amintesc de Counter-Strike, seria Quake, seria Unreal Tournament, seria



FIFA și Warcraft 3, în general jocuri care au potențial să devină sport electronic. Pe lângă aceste LAN-uri, avem experiența organizării de calificare în colaborare cu café-uri din întreaga țară. Pe lângă aceste sezoane, PGL a organizat, împreună cu câteva café-uri din București și din țară, LAN-uri cu premii totale de 1.500 de dolari per competiție. Numai în acest an am avut patru asemenea acțiuni. Ca să vă dați seama de explozia de participare și de audiență, vă voi prezenta câteva cifre. În aceeași perioadă a anului 2002, în CNCS participau 40 de echipe, iar acum avem înscrise 107 echipe, fără să punem la socoteală echipele care participă în campionatele locale, asta înseamnă o creștere cu 250% față de aceeași perioadă a anului

trecut. În domeniul audienței, creșterea este mult mai mare, pentru că, în perioada scursă, avem patru HLTV-uri (Half Life TeleVision) a câte 250 de spectatori fiecare, care rulează la fiecare meci din cadrul CNCS.

Ce înseamnă, de fapt, organizarea unei competiții?

SILVIU: Organizarea unor competiții implică extrem de multă muncă, este o muncă uriașă să ții în mână un campionat cu 107 echipe (cu minimum cinci membri fiecare), din 20 de orașe. În primul rând, este vorba de desfășurarea meciurilor (peste 50 în fiecare weekend), fiecare meci având un arbitru, care se ocupă de buna desfășurare a meciului. Fiecare meci este înregistrat, procesat și up-loadat pe site-ul competiției. Există meciuri restante, meciuri devansate și o imagine foarte clară asupra acestora. Serverele oficiale, HLTV-urile, trebuie să fie în permanență la zi, cu cea mai nouă versiune. Alte aspecte care necesită preocupare permanentă sunt actele asociației, cotizațiile membrilor, înscrieri, contactul cu sponsorii, organizațiile internaționale la care suntem afiliați, mass-media etc. Practic, eu personal nu am mai avut nici un weekend liber din martie 2002.

ANDREI: Pe măsură ce organizăm mai multe evenimente, ne dăm seama cât de importantă este experiența pe care am acumulat-o în ultimii ani. Dorința, dedicația, efortul nu sunt suficiente, experiența trebuie să-ți spună ce este realist și ce nu, ce poate fi făcut și ce nu. Organizarea unui LAN ca finala pentru WCG de la RomExpo înseamnă finalizarea unui efort de aproape un an de zile, unde totul trebuie să meargă ca pe roate. Într-o singură zi, trei săli expoziționale trebuie transformate într-un spațiu de competiție cu 60 de calculatoare, cu tot software-ul pus la punct, o rețea de un kilometru de cabluri, servere, o sală de 500 de locuri pentru spectatori, echipamente de proiecție, sonorizare, mâncare pentru jucători și spectatori, pază, standuri pentru sponsori etc. Notați-vă bine în calendar, 29-31 august, și nu uitați că sunteți așteptați la RomExpo.

EMANUEL (RYGARS): Organizarea unei competiții implică o dedicare totală, din momentul nașterii planului până la finalizarea competiției. Desfășurarea propriu-zisă presupune muncă neîntreruptă de la 7 dimineața până a doua zi la ora 2 dimineața. De obicei durează două-trei zile, iar în spatele acestor 18-19 ore din această perioadă se adună munca de două săptămâni (uneori mai mult) a mai multor oameni, de la organizatorii propriu-zisi până la arbitri. În cazul evenimentelor gen RomExpo, efortul se desfășoară pe durata a două-trei luni de zile, iar grija ca totul să fie bine este dusă la extrem. Trăirile celor implicați nu se pot descrie în cuvinte. Trebuie să fii implicat în așa ceva să-ți dai seama despre ce vorbesc.

Ce impresii v-au lăsat participările la competițiile internaționale? Cum e privit în exterior conceptul e-sport și care este diferența față de imaginea acestuia în România?

Silviu: Participările la competițiile internaționale au două aspecte distincte. Primul este șansa de a





observa competiții mult mai mari decât cele organizate de noi, ocazii de a ne minuna și a învăța câte ceva și, de ce nu, de a visa la lucrurile pe care peste câțiva ani o să putem să le realizăm și noi în România: competiții televizate, impresari pentru jucători, toate nebuniile astea.

ANDREI: Al doilea aspect este cel al rezultatelor jucătorilor români, capitol la care mărturisesc că nu mă declar încă mulțumit. Sunt convins că vor veni performanțe mai bune în viitor, dar ele depind practic doar de jucători; nu de abilitățile lor naturale, care, în unele cazuri, sunt fenomenale, ci de atitudinea lor față de joc și de seriozitatea de care dau dovadă în pregătirea competițiilor importante. Cred că este capitolul la care suferim încă față de marile echipe din străinătate.

EMANUEL (RYGARS): Evident că LAN-urile internaționale implică alte eforturi decât cele pe care le organizăm noi în România, dar diferența vine în primul rând în partea sponsorizărilor. În România, doar Samsung Electronics, reprezentată de Deck, sponsorizează acțiunile PGL. Noi, cu mai mulți sponsori în domeniul competițiilor offline (LAN-uri), am putea ajunge la nivelul organizatoric și la anvergura competițiilor internaționale. În domeniul competițiilor online suntem de mult peste ceea ce există în Europa, organizând un campionat național de **Counter-Strike** care cuprinde trei divizii și nouă serii a câte 12 echipe (o serie A, două serii B și șase serii C), cu sisteme de promovare/retrogradare și sistem de baraj între sezoane. Din informațiile pe care le deținem, suntem singura organizație din Europa care are un sistem atât de complex. Sistemul este susținut de patru servere de **Counter-Strike** (în curând vor fi mai multe) și patru servere de HLTV, cu o capacitate maximă de 1.000 de spectatori. În exterior, firmele din domeniul software, hardware și Internet providing au înțeles că asocierea cu o organizație care promovează conceptele pe care le-am amintit nu poate să ducă decât la creșterea imaginii companiei, lucru pe care, din păcate, reprezentanțele românești nu le-au înțeles. O creștere a fenomenului

înseamnă automat o piață de desfacere mai mare pentru firmele care se implică prin sponsorizări. România încă este crudă ca mentalitate, iar noi sperăm ca, într-un an sau doi, această barieră în gândire să dispară, iar cei dornici de implicare să-și facă simțită prezența. Creșterea și dezvoltarea acestui concept nu poate să se rezume la atât. Potențial există și sperăm ca "jucătorii" pieței IT din România să observe oportunitățile pe care le oferă activitatea noastră.

Ce proiecte de viitor aveți? Și cum vedeți evoluția e-sportului în România în viitor?

Oricât ne-ar plăcea să asistăm la salturi spectaculoase, mult mai probabil va avea loc o evoluție mai înceată, dar sigură. Concret, în primul rând, vom încerca să avem în această iarnă

primele meciuri de CS televizate în direct, vom încerca organizarea cât mai frecventă a unor concursuri în LAN, eventual unul pe lună, sub forma unui tur/caravane, în cele mai importante orașe din România. Din anul 2004, când vom trece la un calendar competițional cu doar trei sezoane de CS/an, vom muta evenimentele importante din cadrul sezonului în cadrul unui i-café afiliat (ceva de genul: în fiecare săptămână derby-ul etapei va fi devansat și va fi jucat în LAN, într-un café care permite accesul unui număr cât mai mare de spectatori).

E-sportul în România? Suntem ferm convinși că va evolua, iar, cu ajutorul sponsorilor pe care îi dorim aproape de PGL, să putem spune, peste un an, la un alt interviu, că e-sportul în România este de zece ori mai evoluat decât în acest



moment. PGL depune eforturi ca e-sportul să existe în continuare, dar singuri ne este greu.

Având în vedere faptul că activitatea de organizare implică multă seriozitate, vă provoc să vă descrețiți frunțile, amintindu-vă momente amuzante de-a lungul timpului.

De departe, cel mai hazliu moment din activitatea noastră de până acum îl constituie finala de UT de anul trecut. O mămică (după ce ne-a exasperat la telefon) a venit la finala pentru WCG 2002, acuzând PGL-ul că este organizație mafiotă și că intenționăm să exportăm creierele tinerilor români în Coreea. Distinsa doamnă era foarte nervoasă, din minut în minut arătându-ne un număr de telefon pe celular, spunându-ne că acum o va suna pe doamna ministru, ca să rezolve problema. A reușit chiar să cheme un car de reportaj de la o televiziune importantă, care însă a venit, s-a lămurit despre ce este vorba și a plecat la studio. După toate aceste peripeții, am reușit să ajungem în Coreea unde, după o săptămână destul de încordată, un membru al celei mai bune echipe de CS a României la acel moment își pierde pașaportul și biletul de avion

în drumul spre aeroport. Cu chiu, cu vai, am reușit să recuperăm actele, însă, când am vrut să ne imbarcăm, reprezentanții Air France ne-au explicat, extrem de arogant că este mult prea târziu. O greșeală care ne-a obligat să mai stăm trei zile în Seul.

Dacă ar fi să definiți noțiunea de GAMER, care ar fi cea mai potrivită definiție a ei?

Gamer-ul este acea persoană care își dedică ocazional o perioadă importantă din timpul său liber jocului pe calculator, oricărui gen de joc. Permite-mi să adaug și o definiție a Gamer-ului profesionist: persoana care își dedică zilnic cea mai mare parte din timpul liber jucării unui anumit gen de jocuri, uneori numai unui singur joc, pentru atingerea unor performanțe excepționale.

Evenimentul Electronic Sports World Cup (ESWC)

8-13 iulie 2003

- în rolul de povestitor: PGL-Rygars (Emanuel Hărănguș) -

ESWC s-a desfășurat în complexul Futuroscope de lângă orașul Poitiers, un parc imens care cuprinde locuri unde te poți distra, hoteluri și săli de congres. Locul principal a fost Palais des Congrès, locație în care au fost amenajate două săli de concurs și două platforme, unde cele mai importante meciuri au putut fi văzute în direct de maximum 1.000 de spectatori. Organizarea în sine a fost incredibilă pentru un eveniment de asemenea anvergură, simultan disputându-se meciuri de Counter-Strike masculin și feminin, Quake 3, Warcraft 3 și Unreal Tournament 2003. Pe lângă acestea, la anumite ore se disputau meciurile "on-stage", adevărate recitaluri, cu prezentatori, impresii culese de la gameri înainte și după meci, aplauze, trompete, spectatori împărțiți în tabere, un adevărat spectacol. Fărerea mea de rău a venit din partea reprezentanților României care nu au putut să depășească faza grupelor. Dacă lui MarkM, reprezentantul României la Unreal Tournament 2003, îi era practic imposibil să depășească grupa, avându-i ca adversari pe Zulg și Solo, DreamBoy la Warcraft 3 și

EarthQuake la Counter-Strike aveau șanse reale de calificare mai departe. Din păcate, DreamBoy a pierdut la cei doi favoriți, dar cu mare neșansă, el având la un moment dat șansa de egal cu Jojo (locul 3). Echipa EarthQuake putea să treacă mai departe.

Pentru cei interesați de ce s-a întâmplat cu delegația României pot să acceseze pagina de Internet de pe Forumul ComputerGames:

<http://www.computergames.ro/forum/showthread.php?threadid=63832&perpage=30&pagenumber=1>

Ce am scris aici este ca să se știe că Eq nu este o echipă de terminați, Eq nu a făcut de rău România, Eq a bătut 4K și a făcut să tremure eu4ia, iar la tragerea hărților cele două echipe să țipe "NO TRAIN PLEASE". (n.r.: Meciurile s-au rejucat, datorită faptului că era egalitate după prima desfășurare a competiției în această grupă). LanArena a

fost o dezamăgire pentru noi și mai ales pentru modul în care am fost tratați încă din prima zi.

ARTEMIS



Sponsor principal:



WCG2003

WORLD CYBER GAMES

Counter-Strike, Warcraft III, FIFA 2003, Starcraft, Unreal Tournament 2003

Romania

Preliminariile nationale

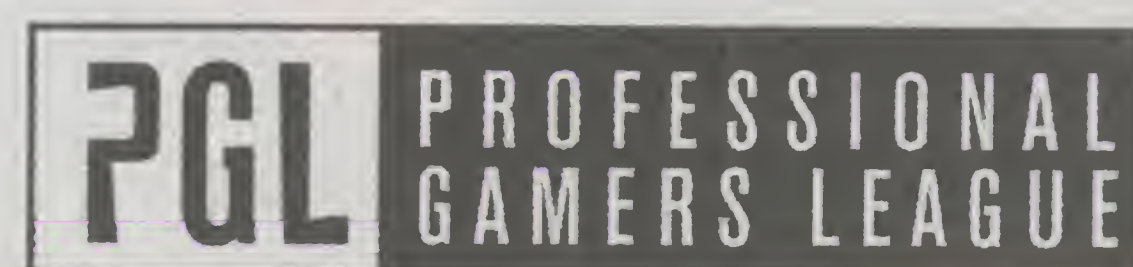
Turneu Online: 14 Iunie - 21 August

Turnee Locale: 1 August - 21 August

Finala Nationala: 29-31 August / Romexpo, Bucuresti



e-mail: info@pgl.ro
website: www.pgl.ro



DATE

Producător
Quad Software

Distribuitor
Limitless Horizons Ent.

Termen
necunoscut



Realms of Tormment

**Humans, Elves, Orcs, Avians, Dwarves
și Trolls sunt cele șase rase din
Realms of Tormment**, puse să fiarbă la
foc mic pentru primul mare proiect
românesc ludic on-line

↑nceput în data de 19 iulie și continuat până în dimineața zilei următoare, pe durata a nu mai puțin de 13 ore istovitoare, cel de-al doilea dev-chat **Realms of Tormment** a dezvăluit fanilor curioși o mulțime de detalii despre primul MMORPG românesc de amploare. Din lipsă de spațiu, în continuare am transcris doar o fracțiune infimă din conversația originală, pe care am inclus-o, totuși, pe unul dintre CD-urile acestui număr. Dacă vei avea curiozitatea să o citești, vei descoperi o listă imensă de întrebări mult mai specializate, însoțite de răspunsuri detaliate legate de sistemul de luptă, magie, crafting, locuințe și multe, MULTE altele (ba chiar și câte ceva despre personajele feminine însărcinate). Ca să nu o mai lungesc, "suita oficială" prezentă la chat a fost compusă din Adonys (Dan Antonescu, lead game designer), Renoir (project manager), Fenrir (lead server programmer) și Gerula (game designer). Iată așadar și câteva dintre întrebările

cele mai scurtute și la obiect, că deh...

Prin ce anume va ieși în evidență acest joc? Care va fi scânteia revoluției? :

Să vedem: full PvP [Player vs Player], sistemul bazat pe skill-uri, un nou sistem de luptă (melee și magic), povestea și implicarea GM [Game Masters] în lumea jocului, fame-system-ul, bloodline-urile: personajul tău nu va trăi pentru totdeauna, fiecare personaj va avea o durată de viață, va îmbătrâni și va muri.

Mai exact, cât de personalizabil va fi avatarul nostru?

Nouă layer-e de îmbrăcăminte, toate afișate în lumea 3D, șase rase cu modele masculine și feminine, diferite

tipuri de păr, mustață, barbă, inele, iar în privința tatuajelor încă mai discutăm. Toate hainele și tenul jucătorilor pot fi colorate. Ah... plus diferite fețe, dinți (pentru orci) și urechi (pentru orci și elfi).

Aveți de gând să creați orașe prestabilite, cum sunt cele din Ultima Online – Moonglow, Yew, Occlo etc.? Sau toate orașele vor fi construite de jucători?

Ambele variante. La început lumea va avea câteva sate/orașe gata create, iar, în timp, jucătorii își vor clădi propriile așezăminte și le vor distruge pe cele vechi.

Care va fi nivelul de interacțiune dintre jucători și lumea Krel? Legat de NPC-uri și Mob-uri, cele mai multe titluri îți permit doar

Human

Elf

Orc

Avian

Dwarf

Troll



să vorbești cu ele, să le omori, să cumperi sau să vinzi de la ele. În RoT te vei putea căsători cu un NPC sau îl vei putea vindeca? De pildă, un cleric să vindece regele NPC al Kingdom-ului, în caz că acesta este atacat. Există vreo cale de a dezvolta toate acestea, fără a încuraja, totuși, griefii?

Inteționăm să extindem interacțiunea dintre jucători, respectiv dintre jucători și NPC-uri. La urma urmelor, un MMORPG este tocmai o chestie de interacțiune.

Într-adevăr, acordarea unei libertăți prea mari de interacțiune cu NPC-urile poate crea un paradis al griefii și, în același timp, poate încălca prea mult puterea de procesare a serverelor. Pe moment (în design) permitem jucătorilor să casteze heals/buffs și vrăji ofensive pe toate PC-urile [Player Character], NPC-uri și Mob-uri. În privința bloodline-urilor, te vei putea căsători cu NPC-uri, dar, desigur, aceasta va depinde de faima ta, de realm-ul, apartenența la o rasă și, de asemenea, de unele atribute ale personajului.

Vor exista piețe convenabile, în care comercianții să-și vândă mărfurile?

Da, vor exista piețe, dar, de obicei, în orașele/satele mai mari. În cele mai mărunte, fiecare vânzător va avea propriul loc în care să-și expună oferta.

Ne vom putea vinde marfa și atunci când suntem offline (fie prin intermediul unui NPC, fie setându-ne propriul personaj în ipostaza de comerciant)?

Da, îți vei putea vinde lucrurile cât timp ești offline

via un NPC, însă nu și prin setarea propriului personaj în calitate de comerciant.

Cum vor fi abordate situațiile PvP? Vor exista zone speciale?

Nu, lumea va fi complet PvP, dar vor exista legi pe care le poți respecta sau nu, este decizia ta personală. Și, desigur, va trebui să suporti consecințele propriilor acțiuni și decizii.

Dar ce se va întâmpla în situațiile de autoapărare? Și cum se va face diferența?

O situație de autoapărare va "invalida" orice altă lege. Dacă tu vei fi cel atacat, nu vei primi nici un fel de penalizare. Pur și simplu. Cel care lansează prima acțiune va fi considerat drept atacator. Normal, pot apărea unele variații în această privință, dar cam asta e ideea de la care plecăm.

Unele quest-uri vor presupune interacțiunea cu alte PC-uri (de pildă să omori/să jefuiești/să concurezi cu un jucător inamic)? (...) Putem angaja un Quest Master pentru orașele noastre?

Da, de exemplu, o recompensă pusă pe capul unui inamic al regatului va fi un quest. Iar QM-ul va putea fi găsit în fiecare sat/oraș.

Pe moment vă gândiți să implementați în joc 18 skill-uri de tip Trade, majoritatea acestora necesitând materii prime. Vor exista și skill-uri pentru procurarea acestora? (...)

Sunt câteva, însă nu te vom pune să mergi în pădure cântând zag-zag, ca să culegi lemne. Pentru aceasta vom



lua în calcul numărul de țărani NPC disponibili. Vei putea alocă NPC-urile satului la tot felul de activități: paza frontierei, tăierea lemnului, minerit etc. La fel ca și colectarea resurselor dintr-un RTS. Cel puțin aceasta e intenția mea. Și să nu-i spunei lui Fenrir încă, dacă vrei să mă vezi viu la următorul dev meeting chat.

Ținând cont de progresul beta-ului, și pe măsură ce jocul se apropie de lansare, nu v-ați gândit să promovați jocul la o scară mai largă?

Nu tocmai, eu, unul, prefer să o facem în stilul lui Half-Life 2 :)

www.realmssoftorment.net
ȘERBAN STOKKER





Age of Empires II Battle of Heroes

Nu există fan al jocurilor de strategie care să nu fi auzit de Age of Empires: Age of Kings, unul dintre cele mai bune RTS-uri din câte au existat până acum

În ciuda acestui fapt, el a fost trecut oarecum cu vederea, ceva de genul văzut-jucat-plăcut și cam atât, nimic mai mult. Chiar dacă dispunea de un editor de niveluri foarte bine pus la punct, din păcate, nu a avut aceeași soartă strălucită ca **Half-Life**, cu nenumăratele sale MOD-uri printre care se numără și faimosul **Counter-Strike**. Unii încă mai joacă **AoE II** pentru că le place, pur și simplu, jocul ori pentru că nu-și permit achiziționarea unui calculator atât de performant pentru a putea juca **Age of Mythology**. Totuși parcă **AoE II** este deja învechit și ar fi nevoie de un add-on sau, în general, de o schimbare la față. Nici hobby-designerii nu prea au acordat o mare importanță jocului, tratându-l superficial, realizând doar câteva hărți izolate cu un fir epic atât de discret, încât nici nu mai exista! Mulți consideră că ar fi păcat ca un joc atât de strălucit să nu fie exploatat la maximum.

Printre aceștia se numără și echipa InTTeliGenT SoftWare



(firmă din România, momentan cu activitate non-profit), care s-a hotărât să aducă schimbarea mult râvnită, sub forma unui add-on neoficial, **Battle of Heroes**. Conform declarațiilor tinerilor producători, **AoE II: Battle of Heroes** va schimba aproape totul, prin introducerea unor elemente interesante și inovatoare. Rezultatul va fi o combinație de RTS și RTT, cu puternice influențe de fantasy și elemente de gameplay preluate din RPG-uri. Cea mai importantă inovație sunt, cum ne spune și titlul: eroii. Aceste unități, prea puțin exploatate în **AoE II**, vor avea un rol covârșitor în joc. Luptele vor fi puternic influențate de capacitățile și nivelul de experiență a acestor unități speciale. De asemenea, eroii vor dispune de un sistem de înaintare în nivel, nemaîntâlnit în alte jocuri. Pentru ca procesul de

evoluare să fie mult mai credibil, s-a renunțat la clasi-cele puncte de experiență, level-up-ul fiind posibil doar în anumite împrejurări care necesită sau oferă acest lucru: în urma unor binecuvântări, în urma găsirii unor obiecte magice, în urma roștirii unor vrăji etc. Efectul acestora este limitat la un anumit interval de timp determinat de puterea, inten-sitatea și importanța obiectului sau vrăjii, care a dus la level-up! **BoH** va avea un fir epic incitant, inspirat din mai multe jocuri.

Povestea, un mixaj fantasy-SF cu anumite elemente reale, se va dezvolta pe parcursul a cinci campanii, fiecare a câte șapte misiuni. Pe lângă numeroasele ramificații, evenimentele din joc vor fi prezentate din diferite ipostaze și vor putea fi retrăite din perspectiva



diferitelor populații ale lumii. Gameplay-ul s-a modificat enorm față de AoEII, devenind mult mai dinamic, mai agresiv și mai rapid. Prin această schimbare s-a evitat arhicunoscutul proces de colectare a resurselor, care vor fi necesare în puține misiuni, fiecare jucător primind materiile prime încă de la început. În general, nu prea va mai trebui să construiești zeci de clădiri și să dezvolți lungi arbori tehnologici, accentul punându-se pe lupte.

Această transformare a gameplay-ului lent într-unul plin de acțiune, care totuși durează, a fost o grea încercare pentru producători. Datorită acestei schimbări s-a pierdut o mare parte a farmecului jocului original. Merită să mai fie menționată campania bonus, care va fi disponibilă după terminarea celorlalte cinci campanii. Aceasta este cireașa din vârful lui BoH, care, din cauza nivelului de dificultate ridicat, îi va pune la grea încercare chiar și pe vechii jucători. La capitolul grafică nu s-au făcut modificări, deoarece producătorii nu au avut acces la engine-ul jocului. Dacă e să dăm crezare celor afirmate de echipa producătoare, partea acustică va fi cu totul specială. În afară de subtitrări, s-a operat și la sunet: vei fi

martorul multor dialoguri între membrii party-ului, respectiv eroii, care vor fi foarte guralivi și vor avea de fiecare dată ceva de comentat.

Am amintit de party... Într-adevăr vor exista party-uri de câte cinci eroi, care vor face deliciul oricărui jucător. Se va adăuga și nou mod de multiplayer, despre care, momentan, nu s-a spus încă nimic. La capitolul secvențe intermediare, producătorii au depus o muncă uriașă, dorind să făurească niște filme de o calitate superioară, care să contureze cât mai bine povestirea. Jocul, la prima vedere, pare interesant, dacă nu chiar atractiv. Producătorii s-au inspirat din anumite jocuri, mai vechi și mai noi deopotrivă (vezi Warcraft 3, HoMM IV, Nox, Dungeon Siege etc.) și au încercat să aleagă ce era mai bun. La sfârșitul lunii august vom vedea dacă jocul a meritat efortul depus. Tinerii și entuziaștii producători ne-au asigurat că va putea fi descărcat de pe Internet, gratuit. Pe această cale le dorim mult succes și așteptăm să vedem ce va ieși!

A CONSEMNAȚ
ERDEI JÁCINT

Membrii echipei InTTeliGenT SoftWare

Echipa la ora actuală cuprinde patru membri stabili:

Cîmpian Ovidiu (15 ani) se ocupă de partea de multiplayer (design hărți). Jocuri favorite: Warcraft 3, Syberia, GTA 3, HoMM IV, HoMM III, Nox, Diablo 2, Max Payne, Return to Castle Wolfenstein, GTA 2, Seven Kingdoms 2, Worms Armageddon.

Tiliciu Alexandru (13 ani) se ocupă de partea de singleplayer, respectiv de crearea unor campanii (design hărți și programarea triggers-urilor). Jocuri favorite: Warcraft 3, GTA 3, Age of Mythology, Empire Earth, Hitman 2, Postal 2, HoMM IV, Nox, Seven Kingdoms 2, Worm Armageddon, Road Rush.

Coca Silviu (16 ani) El este șeful echipei și coordonatorul activității. Jocuri preferate: Red Faction, AoE II, Need for Speed Porsche, Mortal Kombat 4, Counter-Strike, Hitman 2, AoE.

Vasiliu Răzvan (16 ani) se ocupă de programare (install-ul jocului și credits, precum și alte programe foarte importante pentru realizarea jocului). Jocuri preferate: AoE 2, Cossacks, Red Alert 2, Bomberman.





Jocurile din umbra Turnului Eiffel

Luna aceasta, în cadrul seriei de articole Made in..., vă propun o călătorie virtuală în țara Turnului Eiffel, a cabaretului Moulin Rouge, a colinei Montmartre și a muzeului Louvre: în Franța. În afară de brânzeturi cu fel de fel de arome, dansatoare sumar îmbrăcate, artiști exhibiționiști și vinuri alese, această țară se poate mândri și cu numeroase firme cu renume în domeniul industriei calculatoarelor. Unele dintre acestea s-au făcut cunoscute pe plan național, iar jocurile altora au cucerit întreaga lume. Există, din păcate, și studiouri cu oameni deosebit de talentați, care din cauza lipsei resurselor financiare au dispărut în negura uitării (ca de exemplu Cryo). Dacă informațiile mele sunt corecte, atunci și cei de la Delphin Software au probleme serioase, deoarece **Moto Racer 3** nu a răspuns așteptărilor producătorilor. Dar hai să vedem cu ce se ocupă ceilalți!



Arkane Studios

www.arkane-studios.com

Cu primul lor proiect, RPG-ul **Arx Fatalis**, membrii echipei din Lyon, înființată în anul 1999, au atras atenția fiecărui jucător cu spiritul de aventură viu. Jocul apărut la sfârșitul anului trecut s-a bucurat de succes nu numai în rândul jucătorilor, ci și în cel al criticilor, care i-au gratulat cu cronici pozitive. De atunci băieții nu au dat nici un semn de viață. N-aș crede însă că stau cu burta la soare, dar noul lor proiect este ținut încă sub șapte lacăte.

Carapace

www.carapace.fr

Această echipă de programatori mai puțin cunoscută a adus zâmbete mai ales pe fața posesorilor de console (GBA, PS, PS2). Acum însă, unul dintre proiectele lor cele mai importante va apărea la începutul anului 2004 și

pentru PC. În **Backstage** te vei strecura în blugii unui tip ordinar pe nume Zack, care în tumultuoasa metropolă Los Angeles va face tot posibilul să rupă o bucă de a marelui „vis american”. Începându-ți cariera ca un simplu curier și devenind mai apoi taximetrist, papparazzo, jurnalist de scandal etc., va trebui să-ți dovedești priceperea și să-ți transformi visul în realitate: să obții un loc în showbiz. Acest action-adventure nu reprezintă o amenințare serioasă pentru **GTA 3**, deși cele două jocuri au numeroase elemente în comun. De asemenea, băieții de la Carapace lucrează la un joc care va sensibiliza mai ales fanii fotbalului: **ProQuizz Football** va cuprinde peste 1.500 de întrebări diferite despre popularul sport. Jocul va necesita însă cunoașterea limbilor engleză, franceză sau germană.

Galilea

www.galilea.com

Până acum nu s-a prea auzit de Antik Games, o mică echipă formată în 2000 cu scopul de a se specializa în producerea jocurilor de strategie. După ce au prospectat piața și au reevaluat condițiile oferite, producătorii s-au alăturat firmei Galilea, înființată în 1996. Specializată pe produse multimedia și jocuri de aventură mediocre, cel mai ambițios proiect rezultat în urma colaborării este **Pax Romana**, un joc de strategie care te invită la o călătorie în timp, în antichitate. Ca senator vei putea influența soarta Imperiului Roman de la începutul Republicii (275 î.Ch.) până la sfârșitul războiului civil din 44 î.Ch. Galilea s-a făcut cunoscută fanilor genului adventure prin seria de jocuri de aventură **The Cameron Files**, din care au apărut până acum două episoade: **Pharaoh's Curse** și **Secret at the Loch Ness**, cel din urmă fiind prezentat și într-una din edițiile anterioare ale revistei. Momentan băieții lucrează la **Vanguard Project**, un action-adventure care te va pune în pielea lui John Doe, care, după ce a luptat împotriva

naziștilor în cel de-al doilea război mondial, trăiește retras în Maryland. Soarta însă n-a uitat de el și îi mai rezervă anumite surprize: din greșeală, John se amestecă într-o conspirație legată de proiectul unui satelit artificial numit Vanguard și ajunge urmărit de agenții CIA și KGB. Jocul va apărea cândva anul viitor.

Microïds

www.microïds.com

Înființată în 1985, Microïds se numără printre cele mai mari firme franceze din domeniu, ocupându-se deopotrivă de publicarea și de producerea jocurilor. Conform statisticilor, din cei 120 de angajați, 60% lucrează în afara Franței. Conducătorii firmei au reușit să jongleze deosebit de bine cu paleta jocurilor oferite, astfel încât au rămas în picioare până în ziua de azi. Dintre ultimele titluri apărute aș aminti popularul adventure **Syberia** și la noi mai puțin cunoscutul **Post Mortem**. Tot de această firmă se leagă și mult apreciatul **Tennis Master Series**. Fanii strategiei s-au putut delecta cu o altă producție: RTS-ul **War and Peace**. Vorbind de planuri de viitor, cel mai important proiect la care



lucrează acum este mult așteptata continuare a aventurilor lui Kate Walker în partea a doua a jocului **Syberia**.

Monte Cristo Games

www.montecristogames.com

Una dintre cele mai renumite firme ale acestei minunate țări este Monte Cristo Games, înființată în anul 1995, care și-a făcut debutul ca publisher anul trecut (ei au distribuit în anumite părți ale Europei RTS-ul **Platoon**). În rest, MC a produs câte un joc pe an până în 1999, ca în 2000 să scoată trei, în 2001 patru, iar în 2002 zece jocuri. Printre cele mai cunoscute jocuri semnate de echipa MC se numără **Micro Commandos** și **The Partners**. Ultimul lor proiect, purtând denumirea **Fire Department**, va apărea în curând. Cum reiese deja și din titlu, jocul îți va permite să guști din complicata viață a pompierilor, nu numai din punctul de vedere al acțiunii propriu-zise, ci și din perspectiva managementului unei stații de pompieri. Ca jucător va trebui să-ți antrenezi viitorii subalterni, să formezi echipele, să procuri aparatura și să-ți asisti oamenii în timpul periculoaselor misiuni.

ERDEI JÁCINT



Rynn

Luna aceasta vom dezvălui câteva secrete din misterioasa viață a unei protagoniste, care a încercat să ocupe postul celei mai sexy eroine din jocuri.

Deși Lara Croft nu și-a predat tronul, Drakan a câștigat o sumedenie de fani, iar Rynn, nenumărați admiratori



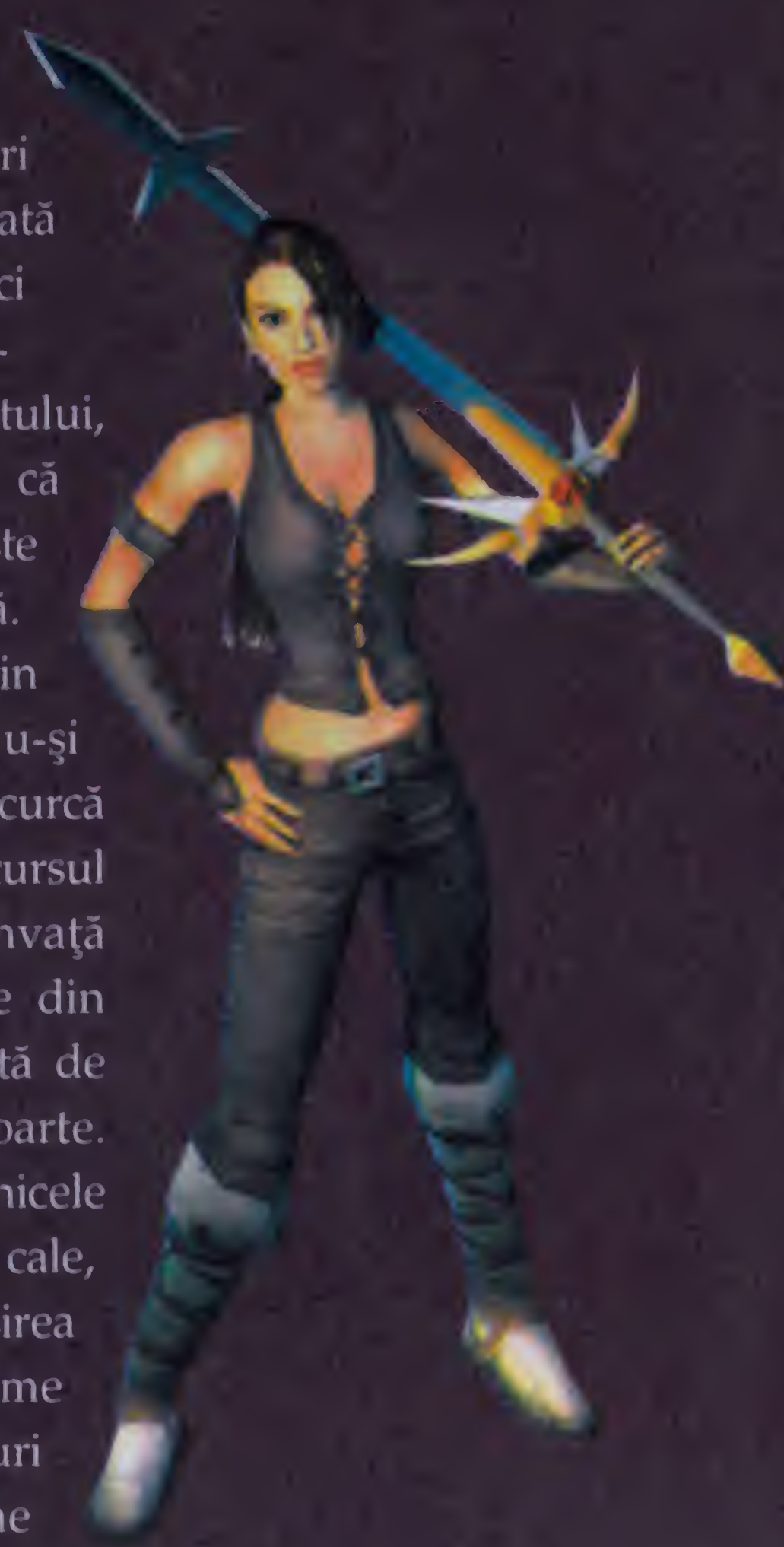
Rynn, eroina jocului celor de la Surreal Software, **Drakan: The Order of Flame**, se numără printre primele concurente care vroiau să ocupe postura de cea mai sexy vedetă. Celălalt personaj principal al jocului era Arokh, credinciosul dragon, care salvase pielea eroinei de nenumărate ori (potrivit gurilor rele, acest monstru mitic avea grijă de fătucă și din alte puncte de vedere, alungând curajoșii tineri care voiau să-și încerce norocul curtând-o pe frumoasa aventurieră). Rynn este o adevărată luptătoare, al cărei unic scop este să-l salveze pe fratele ei din ghearele creaturii care l-a răpit. Încă din joc se vedea că eroina avea o putere sufletească imensă, care-i conferea tăria de a continua căutarea fără încetare, și indiferent de greutățile întâlnite. Povestirea începe cu un atac-fulger asupra satului în care-și

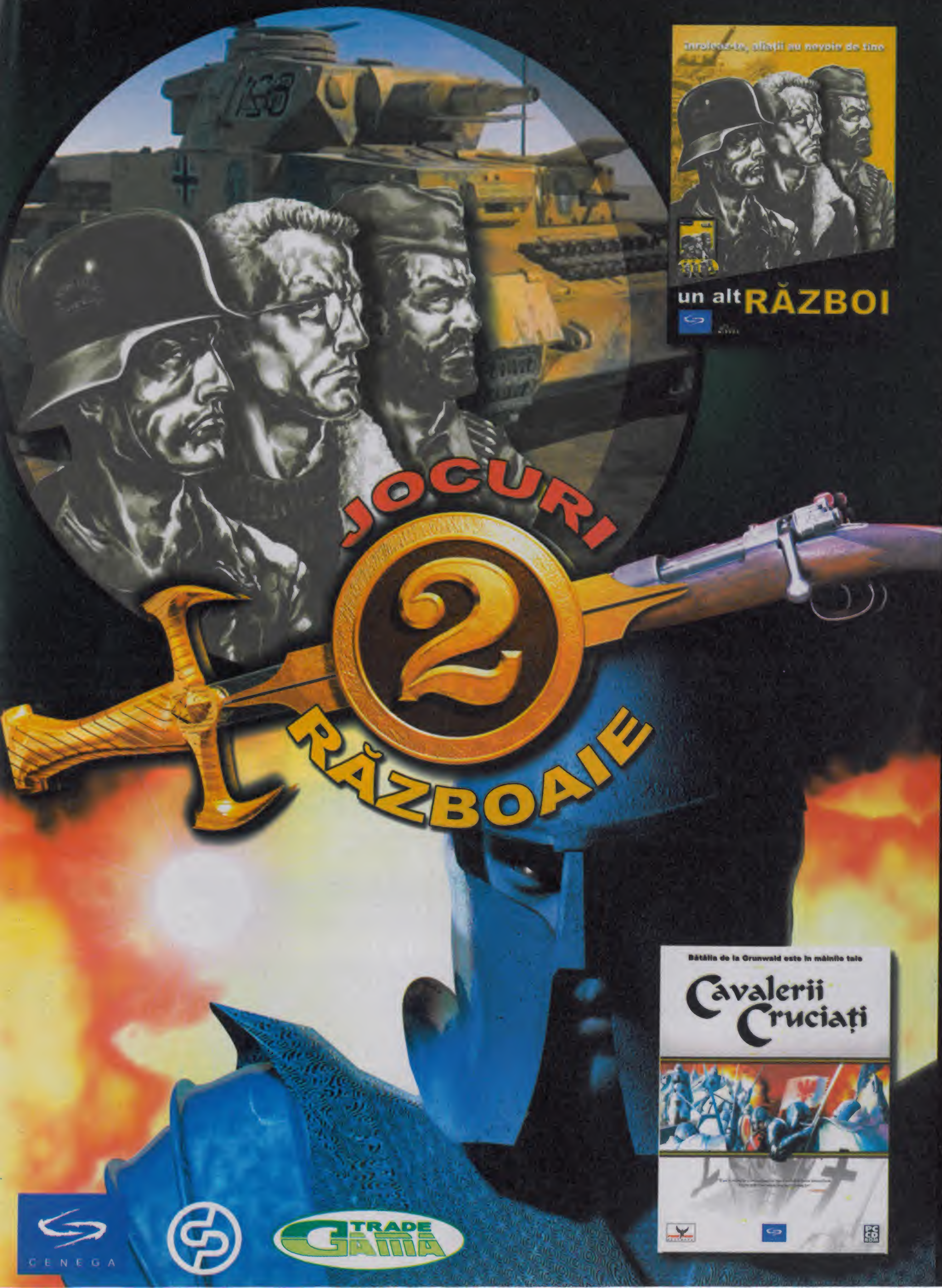
ducea fericita existență cotidiană. În timpul încăierării, Rynn primește o lovitură puternică și își pierde cunoștința. Când își revine, se izbește de un peisaj crunt: casele au fost distruse și nenumărați oameni au fost măcelăriți. După o scurtă cercetare a împrejurimilor, ea își dă seama că fratele ei fusese răpit. După un moment de ezitare, ea își adună gândurile, își caută o spadă

și, scrâșnind din dinți, jură răzbunare. Focurile Iadului nici nu se compară cu sentimentele care-i cuprind sufletul. Cele mai importante arme ale sale sunt inteligența și abilitățile atletice înnăscute. În timpul luptelor își manevrează spada cu iscusință, și, datorită agilității, își surprinde adversarii cu atacuri scurte, dar eficiente. Toată viața ei de până atunci s-a desfășurat în modesta comunitate a satului, așa că nu e de mirare că lumea pe care o întâlnește îi pare atât de nouă. Privind lucrurile cu puțin scepticism și folosindu-și limba ascuțită, ea se descurcă însă de minune. Pe parcursul călătoriei sale, ea învață multe despre ținuturile din Drakan, și devine legată de Arokh până la moarte. Pentru a trece de falnicele obstacole care-i stau în cale, Rynn se inițiază în folosirea nenumăratelor arme printre care spade, arcuri și dobândește minime

cunoștințe de magie. Din cauza companionului său, ea trebuie să învețe și secretele Dragon Rider-ilor. Alături de Arokh, Rynn trece prin nenumărate aventuri fantastice, la care nici nu visa.

IVAN PERTURBINĂ





Avanpremieră

RPG

DATE

Dezvoltător
Black Isle
Pubblicator
Bethesda
Format
August 2003



Lionheart: Legacy of the Crusader

E o noapte de vară superbă și trebuie să mă adun sub povara plăcută a prezentării acestei avanpremiere. Ah! O stea căzătoare... Simbolul ei este binecunoscut, dar poate oare simboliza și căderea unui... hmm, imperiu? Oare ce s-ar fi întâmplat dacă Imperiul egiptean ar fi rămas în picioare până în zilele noastre, dacă cel roman n-ar fi existat, dacă Napoleon n-ar fi fost învins la Waterloo, dacă Hitler n-ar fi existat sau dacă n-ar fi apărut... Black Isle în panorama videoludică? Fascinant, nu-i așa? Poți specula pe marginea acestor idei până la bătrânețe! Ce legătură are Black Isle cu toate aceste întrebări "serioase"? Păi, tocmai datorită lui Fallout, Reflexive le-a propus maestrilor canadieni să realizeze Lionheart, care a devenit astfel unul dintre fascinantele RPG-uri așteptate pentru 2003



RPG

Avanpremieră

DOUA STILURI DE LUPȚĂ diferite: Hectic (luptă rapidă) și Calculated (lentă, dar precisă)

PERSONAJELE au parcă o tendință de a se confunda cu background-urile obscure...

PERSONAJE ISTORICE ca Macchiavelli, Cervantes, Leonardo Da Vinci, Galileo Galilei ne așteapta la un chat!

MAGIILE vor fi de trei tipuri: Tribal, Thought și Divine



In negura evului mediu, în îndepărtatul an 1190, Richard Inimă-de-Leu pornea în cea de-a treia cruciadă. Puternica fortăreață asiatică Accra a fost ținta asediului cruciaților, care încercau de mai multă vreme să o smulgă din mâinile lui Saladin. În drum spre Accra, Richard Inimă-de-Leu ajunse din urmă o galără musulmană încărcată cu soldați, muniție, foc grecesc și hrană. O atacă fără să mai stea pe gânduri și o scufundă împreună cu întreaga încărcătură. În urma acestei victorii, Richard debarcă în fața Accrei, la începutul lunii iunie 1191, în uralele tuturor celor prezenți. Un martor ocular, poetul normand Ambroise, spune că, în seara acelei zile, în cinstea nou-veniților au răsunat cântece, sunetele voioase ale trompetelor auzindu-se până departe. Fiind cât se poate de încrezători în ziua de mâine, oamenii ciocneau cupe de vin... Aceasta este istoria adevărată, pe care cei de la Black Isle au cercetat-o cu atenție pe durata realizării jocului. Totuși ideea din culisele poveștii lui Lionheart nu provine din nici o cercetare istorică. Băieții de la Black Isle au vrut să realizeze un joc ambientat într-o lume fantasy a magiei, care să utilizeze setul de reguli al sistemului S.P.E.C.I.A.L., binecunoscut rpg-iștilor încă din seria **Fallout**. Povestea lui **Lionheart** se desfășoară la 400 de ani de la evenimentele istorice ale celei de-a treia cruciade.



Care este versiunea de istorie alternativă oferită de Black Isle? Pentru a fi sigur de victorie, Richard Inimă-de-Leu aduce în cetatea Accra unele relicve sacre – rare și foarte puternice – unde îndeplinește un ritual care trebuia să-l aducă în grațiile divine. Fără să știe însă, Richard îndeplinește un ritual antic magic, care descătușează pe pământ forțe magice necu-

noscute. Richard și Saladin se aliază atunci pentru a stârpi aceste puteri necunoscute, dar răul fusese dezlănțuit! Duhurile apărute din neant s-au răspândit deja printre toate viețuitoarele pământului, declanșând catastrofe naturale care au o asemenea putere devastatoare încât pot modifica aspectul Europei occidentale pentru totdeauna. Pornim în aventură la patru secole după





această întâmplare, în anul 1588, pe însoritele pământuri catalane, la Barcelona. Istoria a fost modificată radical, magia este acum foarte puternică în descendenții atinși de acele dughuri și rasa umană este divizată acum în tabere de magie, iar nu pe criterii cum sunt credința sau culoarea pielii. La rândul ei, Inchiziția devine o organizație care are drept scop eradicarea magiei de pe pământ. Avem așadar o Spanie care luptă pentru supremația celor cu sânge pur, în dauna celor care folosesc magia și care și-au găsit refugiu în Anglia.

Butoiul de pulbere este gata să explodeze și războiul anglo-spaniol își așterne prima filă, Invencible Armada fiind gata să pornească împotriva coastelor engleze. Cine le va apăra pe acestea de furia iberică?

Convinși de reușita story-ului, Black Isle au propus lui Reflexive utilizarea setului de reguli S.P.E.C.I.A.L. (sistem care este bazat pe regulile GURPS ale lui Steve Jackson), care este extrem de flexibil și de puternic și care își are principalul punct forte în libertatea dezvoltării personajului. Tocmai datorită acestei manevrabilități trebuie să abordăm faza de creare a personajului cu mare atenție. Începem prin crearea rasei, unde avem de ales între diferitele tipuri de rasă umană apărute după "cutremurul" generat de folosirea magiei.

Pure Blood sunt oamenii puri, neatinși de efectele acelei Disjunction; Demokins sunt cei

jumătate oameni, jumătate demoni, persecutați de Inchiziție; Sylvants sunt ființele umane care colaborează cu magia, având trăsături somatice aparte care îi deosebesc de Pure Blood; cea de-a patra rasă, Feralkin, sunt jumătate oameni, jumătate animale. O dată aleasă rasa, nu mai trebuie să ne îngrijim de alegerea clasei personajului pentru că sistemul S.P.E.C.I.A.L. ne permite să creăm și să ne creștem



VELOCITY ENGINE este motorul grafic cu vedere izometrică al jocului, care permite scenarii 2D și personaje care se mișcă în 3D



DIVERSE FACTUM ne așteaptă afilierea: Ordinul Templierilor, Wielders, Ordinul lui Saladin și Inchiziția

personajul propriu cum credem noi că este mai bine să o facem. De exemplu, vreau să am un thief fighter: în acest caz îi amelioresc caracterului abilitățile de stealth și fight. La fel stau lucrurile în cazul unui fighter druid sau fighter mage. Vreau să-i am pe toți la un loc? Nimic mai simplu, dezvolt toate abilitățile respective! În afara caracteristicilor de bază ale personajului, care sunt Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility și Luck, și abilităților (skills) pe care le vom repartiza, vom avea de ales și din nivelurile de experiență ale Perks. Aceste Perks sunt caracteristicile speciale ale personajului, adică accesorii și competențe, care ne vor fi foarte utile în desfășurarea aventurii și, contrar abilităților, nu vor fi ameliorabile după fiecare nivel atins (prin repartizarea punctelor de experiență) ci, o dată învățate, vor fi constante pe tot parcursul jocului. Dar questurile? **Lionheart** stă bine și la acest capitol, numeroase quest-uri fiind de tip reflexiv, rezolvarea lor necesitând utilizarea abilităților dialogului. Acest aspect a fost una

dintre cele mai îngrijite caracteristici de design pe durata dezvoltării jocului.

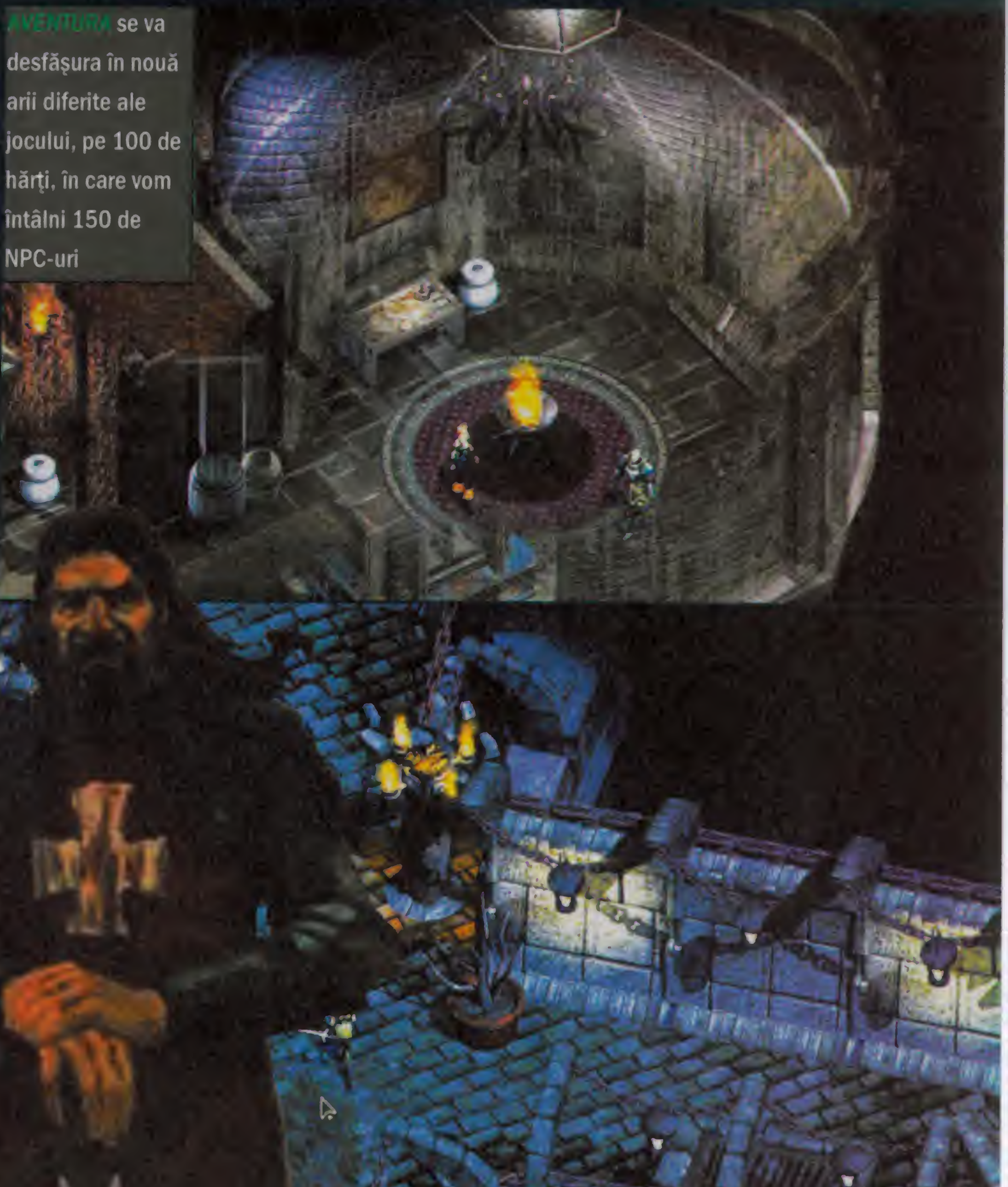
Există câteva titluri pe care le aștept cu sufletul la gură în această a doua jumătate a anului. Unul dintre acestea este **Lionheart**: poate sunteți de acord cu mine, poate nu, dar marca Black Isle este un garant al calității unui RPG! Jocul are o ambientare istorică fascinantă, o poveste care reușește să îmbine istoria adevărată cu fantasy-ul, o libertate imensă de alegere, o dezvoltare complexă a personajului, un party bine structurat care poate fi o caracteristică esențială a întregului joc, totul condimentat cu un sistem de luptă care, după spusele lui Doug Avery, producător la Black Isle, va fi "mai rapid decât cel din **Icewind Dale II**, dar nu atât de greșit ca cel din **Diablo**". Același sistem de luptă vine cu noutăți ca diferitele stiluri de luptă și țintirea anumitor părți ale corpului... **Lionheart** a fost amânat de câteva ori, trebuia să apară în primăvară, apoi a fost comunicată luna august

(demo-ul este pe CD, încercați-l!). Oricum, timpul pentru a rescrie istoria se apropie. În zalele cui vom rescrie istoria vom afla nici mai devreme, nici mai târziu decât luna aceasta.

www.lionheart.blackisle.com

DIAFANE BABANU'

AVENTURA se va desfășura în nouă arii diferite ale jocului, pe 100 de hărți, în care vom întâlni 150 de NPC-uri



DATE

Producător:
Liquid Entertainment

Publisher:
Vivendi Universal

Temă:
decembrie 2003

The Lord of the Ring: War of the Ring

"Unde-s acum calul și călărețul? Unde-i cornul ce suna?
Unde-s colful și cămașa de zale și părul bălai ce se revărsa?
Unde-s mâna pe strune și harpă și focul stacojiu ce-ardea?
Unde-s primăvara și rodul și grâul ce-nalt îmi creștea?
Ca ploaia pe munte, ca vântul pe pajiști s-au dus;
Dincolo de coline, în beznă, zilele-au plecat spre apus.
Cine-o să-mi mai frângă fumul din lemnul uscat arzând,
Să se minuneze de anii în zbor, dinspre mare venind?"

The Lord of the Rings este un titlu care face să vibreze inimile a milioane de fani din întreaga lume, căci, în ciuda zecilor de ani care s-au scurs de la apariția romanului, celebra operă a lui Tolkien continuă să pasioneze cititori, jucători și cinefili și în zilele noastre. Universul heroic-fantasy creat de Tolkien a inspirat numeroase generații și a dat naștere la zeci de adaptări de toate felurile, în special în domeniul jocurilor video. Din păcate, așteptările cunoscătorilor au fost înșelate până acum prin câteva jocuri cu licență, al căror unic scop a fost de a profita de marele titlu. Dar speranța rămâne și așteptăm în continuare un joc LotR care să ne adâncească în lumea extraordinară a Pământului de Mijloc. Liquid Entertainment, autor al originalului **Battle Realms**, la cererea lui Vivendi Universal, devine "purtător al inelului", acceptând să îndeplinească

sarcina grea de a transpune pe PC trilogia lui Tolkien. Ca să o ducă la bun sfârșit, Liquid a ales genul pe care-l cunoaște cel mai bine: RTS. Câți dintre noi nu au visat să facă parte din Frăția Inelului, să pătrundă, alături de Gandalf, Frodo, Aragorn, Legolas și Gimli, în întunecatele adâncimi ale Moriei, să stea pe meterezele lui Helm's Deep pentru a respinge atacul hoardelor orcești ale lui Saruman ori să participe la atacul furibund al enților, pornit ca un fulger din desimea Fangornului...

War of the Ring este un RTS care își trage seva din romanul The Lord of the Rings, al cărui fir epic și ansamblu de personaje le reia cu fidelitate. Vom putea participa la înfrângerea negurii care s-a lăsat asupra Middle Earth, de partea popoarelor libere ale acestuia, la fel cum vom putea cerceta îndeaproape și vom putea îndeplini urzelile



perfide ale lui Sarman și Sauron. În cele două campanii vor fi disponibile șase rase de fiecare tabără: servitorii lui Sauron vor avea sub comandă orci, trol, wargs, păianjeni giganti, heradrim și, desigur, teribili nazguli; susținătorii Frăției Inelului vor fi susținuți de hobbiți, oameni, elfi, huorns, enți și beornides. Cum Războiul Inelului nu se poate câștiga fără eroi (dar și într-o, deja, bună tradiție a RTS-urilor de ultimă generație), vom avea la dispoziție câte cinci figuri esențiale de fiecare tabără, care ne vor purta trupele la victorie. De partea forțelor "binelui" aceștia vor fi Frodo, Aragorn, Gandalf, Legolas și Gimli, iar partea "răului" va fi slujită de Gollum, Grishnakh, Saruman, Qamara (un haradrim creat special pentru joc) și Regele nazgurilor. Nici celelalte personaje celebre nu vor fi uitate: Sam Merry, Pippin, Boromir, Faramir și Erkenbrand vor fi jucabile, iar în rândurile personajelor non-jucabile îi vedem pe regele Theoden, Theodred și Shelob.

Gameplay-ul va fi unul inovator, prezentând un sistem de resurse diferit de cel al RTS-urilor obișnuite și care va pune accentul, în primul rând, pe lupte.

Iată câteva exemple: Power Places vor fi zone în care unitățile vor primi diferite bonusuri, cum sunt regenerarea punctelor de viață sau capacitatea de a otrăvi; Ralliments for battle va fi un fel de strigăt de luptă, lansat la atacul trupelor, care va permite unităților noastre să câștige în putere, apărare și viteză în timpul încleștării; o a treia resursă va recompensa jucătorii cei mai agresivi și mai activi, penalizându-i pe cei care mizează doar pe apărare. Această

resursă ne va permite să cumpărăm eroi, obiecte etc.

Modul singleplayer ne va transpune în plin Război al Inelului. Vom avea o mare libertate de acțiune și de alegere, ceea ce va face campania neliniară și va oferi numeroase posibilități, păstrând însă o progresie coerentă a poveștii. Desigur, vom da numeroase bătălii epice, cum este cea de la Helm's Deep, sau cea de pe câmpiile Pelennor. Vor mai exista însă câteva inovații adaptate cerințelor jocului.

Multiplayer-ul, la rândul lui, va fi unul complet și original, având în program partide de până la opt jucători, cu numeroase moduri de joc. De exemplu, la Helm's Deep jucătorii vor avea de ales între apărarea fortificației și atacul asupra acesteia. Un alt mod va fi cel în care unul dintre jucători posedă o armată devastatoare, iar ceilalți trebuie să se alieze pentru a-l contracara.

Din punct de vedere grafic, **War of the Ring** va arăta asemănător lui **Battle Realms** și va include numeroase efecte superbe de apă, umbre și coliziuni, care vor da un plus de realism jocului. Sunt curios cum vor fi prezentate locuri legendare ca Minas Morgul, Rohan sau Fangorn...

Jocul a trecut în faza alpha în aceste zile, iar apariția lui este prevăzută pentru luna decembrie 2003.

www.liquidentertainment.com

DIAFANE BABANU'



Avanpremieră

RTS

DATE

Producător

EA G.A.

Publisher

EA G.A.

Genul

RTS

C & C Generals: Zero Hour

Ce îşi poate dori în acest moment un fan Generals? **Mai multe unităţi, mai multe clădiri şi upgrade-uri, noi moduri de joc... ei bine, exact asta va şi primi la sosirea Orei Zero!**



Evenimentul de presă Camp EA, care a avut loc la începutul lunii iulie, a oferit jurnaliștilor mai multe detalii concrete despre expansion-ul C&C Generals: Zero Hour, prin intermediul demo-ului prezentat de producătorul Harvard Bonin. Această versiune a reconfirmat nu doar continuitatea seriei Command & Conquer (ce-i drept, la un nivel calitativ vizibil depreciat), ci și grandioarea secvențelor cinematice in-game din Generals. Ca exemplu concret, cei prezenți la Camp EA au putut viziona un scenariu de atac nuclear, urmat de o misiune din Marea Mediterană – unul dintre teatrele de război din Zero Hour, în care GLA-ul a capturat câteva

Power Plant-uri și un Particle Cannon, folosindu-l apoi pentru a spinteca un întreg portavion american.

Asemeni Frozen Throne-ului celor de la Blizzard, nici expansion-ul Zero Hour nu va introduce facțiuni noi în conflict. Toate adăziile se vor concretiza doar la nivelul celor trei tabere din primul Generals – China, SUA și Global Liberation Army (GLA). Fiecare dintre acestea va avea la dispoziție mai multe unități, clădiri și upgrade-uri specifice. China, spre exemplu, va primi o nouă unitate aeriană – Helix, un elicopter impunător cu rol multiplu: de transport și de bombardament incendiar ("I love the smell of Napalm in the morning"), putând fi upgradat cu difuzoare de

propagandă. Banshee-ul, o unitate ceva mai perfidă, va bruia sistemul de țintire al rachetelor inamice, protejându-ți, într-o anumită măsură, unitățile și clădirile din raza sa de influență. Clădirea specială a chinezilor va fi Internet Center-ul, cu ajutorul căruia vei putea vedea zone din teritoriile controlate de inamic.

Jucând de partea americanilor, vei primi în dar un "tanc cu microunde", care va încălzește vehiculele și ocupanții acestora deopotrivă, putând chiar să debranșeze o structură inamică; iar ca clădire nouă – Firebase, o structură defensivă dotată cu un tun de artilerie și posturi de tragere pentru până la patru infanteriști de diferite tipuri.

GLA, cea mai glumeață dintre facțiuni, va aduce și ea noi forțe pe câmpul de luptă: motocicletele de asalt amintesc de surorile din anticul C&C, doar că șoferul va putea fi schimbat pentru a obține efectul dorit (da, inclusiv sinucigași explozivi pe roți!); iar așa-zisul "battle bus" va fi practic un buncăr

mobil încărcat cu maniaci care, după ce va încasa câteva salve sănătoase, își va pierde roțile, dar nu și funcționalitatea. În fine, cele mai mârșave tactici vor putea fi născocite pe seama noului "sneak attack tunnel", care se observă destul de clar și în una dintre imaginile alăturate. Construcția acestuia va începe în propria bază, unde vei avea pregătite unitățile de asalt, iar celălalt capăt îl vei putea finaliza în orice zonă descoperită și vizibilă de pe hartă - cu precădere în tabăra inamică, desigur.

Toate acestea le vei putea experimenta pe parcursul unei campanii single-player, formată din 15 misiuni, care va continua scenariul din **Generals**. Cel puțin la fel de interesant se prezintă și noul mod de joc **Generals Challenge**. Acesta va avea ușoare influențe de consolă, prin sistemul său de avansare între misiunile împrăștiate pe glob - cu nouă generali pe care va trebui să-i înfrângi, fiecare cu unitățile și specializările lor ("toxicomani", maeștri ai atacurilor aeriene sau nucleare etc.). După eliminarea fiecăruia, vei avea acces la unitățile și abilitățile lor speciale, pe care le vei putea cultiva mai departe în partidele de skirmish offline sau prin LAN / Internet (vor exista și 25 de hărți noi pentru multiplayer). Pe undeva, modul **Generals Challenge** ar putea fi considerat ca fiind replica dată de EA la campania bonus din **Frozen Throne**, și aceasta îndepărtându-se hotărât de clasicul standard RTS.

În situația actuală, îmi vine greu să cred că expansion-ul



Zero Hour va reuși să fie mai mult decât un simplu și ieftin truc comercial. Ce-i drept, nici când a fost anunțat inițial add-on-ul lui **Warcraft III** nu m-am apucat să mă lovesc de pereții redacției, de fericire; dar iată că, totuși, viscolienii au făcut o treabă a naibii de bună! Tare aș vrea să pot spune același lucru și despre **Zero Hour**, o dată ce îl voi vedea instalat, însă și mai tare mă tem că, pentru cândva glorioasa serie C&C, nu mai există cam de mulțisor speranță de "mai bine". Simptomele decadenței ei se agravasera cu câțiva ani în urmă, iar închiderea lui Westwood și mutarea rămășițelor echipei în studioul EA din Los Angeles, într-un cadru (și mai) birocratic, nu cred că este soluția optimă pentru perpetuarea acestei serii de strategii. Eh, dar ce știm noi - bieți muritori păgâni (a se citi "non-americani"), sufletești incurabili și născuți pentru a ne pufăi poeziile în spuma groasă a unei halbe reci de bere?

www.generals.ea.com

MITITEL CASTRO



DATE

Producător
Electronic Arts

Publisher
Electronic Arts

Temă
fantastică 2003



The Lord of the Rings: Return of the King

De mult n-a mai apărut o trilogie la fel de izbutită precum cea regizată de Steve Jackson și de mult n-am așteptat cu atâta nerăbdare să văd sfârșitul unei saga, așa cum aștept ultimul episod din The Lord of the Rings, programat pentru sfârșitul anului. În timp ce salivez deasupra unor mici informații apărute despre film, aproape că am și uitat de jocul dezvoltat de cei de la EA, omonim cu filmul, **The Return of the King**. Deși trebuie să recunosc că ce am aflat până acum despre el m-a impresionat.

The Two Towers, apărut doar pentru console, era o simplă, dar destul de reușită, adaptare a peliculei: filmele randate cu engine-ul jocului alternau cu scene din film, iar sincronul personajelor a fost făcut chiar de actorii văzuți și în film. Conform promisiunilor producătorilor, aceste trăsături pozitive se vor păstra și în **The Return of the King**. Și de data aceasta, aventura o vei parcurge în pielea personajelor arhicunoscute. Trio-ul original, Aragorn, Legolas și Gimli, s-a îmbogățit cu alte personaje cum sunt Gandalf, Frodo sau Sam. De asemenea vor exista și câteva personaje bonus, precum Gollum, care vor putea fi

activate doar în urma îndeplinirii unor misiuni. Vei avea ocazia să încerci fiecare personaj în parte, deoarece aceștia vor apărea în scene diferite: Frodo și Sam sunt în drum spre Mount Doom pentru a distruge Inelul, Aragorn și companiile săi au pornit să trezească morții, în timp ce Gandalf se confruntă cu probleme majore în Minas Tirith. Astfel, fiecare personaj va apărea în două sau trei scenarii. Conform planurilor celor de la EA, în jocul va cuprinde în jur de douăsprezece scenarii, începând cu Paths of the Dead până la Crack of Doom. Cea mai mare schimbare față de **The Two Towers** este introducerea mediului interactiv. Acum de exemplu, pentru a distruge turnurile de asalt, Gandalf poate folosi catapultele din jurul său. Controlul s-a îmbunătățit, deși atacurile sunt formate în

continuare din combo-uri. Cu toate că nici predecesorul nu avea un control dificil, datorită adaptării pentru PC, producătorii au mai schimbat mici detalii ici și colo. De exemplu, acum va fi mult mai ușor să țintești un inamic, chiar și în mijlocul luptelor epice. Un alt element nou va fi modul cooperativ, în care vei putea parcurge aventurile însoțit de un prieten. Sună bine, nu? Singura veste proastă este că trebuie să aștepti încă vreo patru luni înainte să poți lua parte la deznodământul trilogiei așternute pe hârtie de J.R.R. Tolkien și pe peliculă de către Steve Jackson. Pentru a-ți face o poftă și mai mare am inclus pe CD-ul 2 al revistei un mic trailer în game.

www.ea.com/official/lotr/returnoftheking/

IVAN PERTURBINCĂ



DATE

Producător
SEK

Publisher
Sunflower

Termen
trim. III 2004



Paraworld

A fost odată ca niciodată... **pe vremea când oamenii ieșeau cu mamuții la păscut, iar brontozaureii erau înșeuăți cu catapulte**

In a doua jumătate a anului 2004, nemții de la Sunflower (**Anno 1503**) își propun să ne ofere o strategie ceva mai neortodoxă, intitulată provizoriu **Paraworld**. Cadrul acesteia îl va reprezenta un "univers paralel", în care mastodonții jurasicului mișună nestingheriți prin lume, trăind chiar, într-o simbioză utopică, alături de oameni.

Paraworld va fi de felul său un RTS 3D care va combina elemente moderne de gameplay, pe fundalul unei lumi preistorice cu o estetică aparte. Atracția principală o vor reprezenta dinozaurii, mamuții și alte creaturi de mult dispărute, care fie îți vor sta la dispoziție de-a lungul sălbaticelor războaie care te așteaptă, fie vor reprezenta o amenințare constantă la adresa soldaților tăi. Jocul va include peste 50 de animale distincte, dintre care cam 40 vor fi dinozauri, modelați cu multă grijă pentru detaliu. Interesant este faptul că gradul de dezvoltare nu a rămas la nivelul anticului homo gheboșatus lănosus, ci – așa cum se poate vedea și din primele imagini – oamenii vor fi echipați cu arme și armuri metalice din "epoca civilizată". Va fi, cel puțin, interesant să-ți vezi supușii cocoțați pe niște Apatosaure înalți de 14 metri sau călărind o turmă de dinozauri bipezi agili, în lupte crâncene în care până și catapulte vor fi instalate pe spinările mastodonților preistorici.

O altă caracteristică a jocului o va reprezenta managementul unităților, care vor fi similare personajelor de role-

playing, caracterizate de experiență și rang, putând să dobândească noi abilități, armuri și alte obiecte, de care să se folosească în luptă. Ca erou experimentat și mare șef de trib, va trebui să-ți folosești supușii cu multă chibzuință, pentru a face față dinozaurilor și triburilor adverse – fiecare cu avantajele și dezavantajele sale.

Toate acestea se vor desfășura de-a lungul și de-a latul a 20 de lumi, amplasate în cinci zone diferite de climă.

Pe parcursul exoticei campanii single-player, vei avea la dispoziție trei tipuri de eroi și, de asemenea, îți vei putea "integra" în joc personaje istorice celebre sub formă de NPC-uri... deși nu prea îmi dau seama cum vine asta, sper să mă luminez eu mai

încolo. Iar pentru că o asemenea idee interesantă (nu neapărat genială) ar fi fost păcat să fie irosită doar în single-player, **Paraworld** va oferi și trei moduri de joc prin LAN / Internet, în încleștări de până la opt jucători.

www.sek-ost.de

MITITEL CASTRO



DATE

Productor
Stormregion
Publisher
CDV
Temă
Prim. IV 20



Codenname: Panzers

Damm'it! Avanposturile menționau în raporturi doar trupe de infanterie, nu ziceau nimic despre monștrii ăștia blindati! Cum au putut să le scape două tancuri King Tiger! Nu e timp să căutăm responsabili, mai bine scoateți bazooka și trageți-le coloșilor de oțel un șut în fund...



Cei de la Stormregion, echipă care și-a dobândit renumele cu proiectul său anterior intitulat SWINE, lucrează la un nou joc care încearcă să îmbine gameplay-ul unui RTS cu elementele unui RPG. Pe de o parte, **Panzers** va dispune de nenumărate posibilități tactice, multe dintre acestea reprezentând inovații în domeniu: se vor putea captura tancurile inamice slăbite, se vor putea ocupa buncărele și clădirile rămase goale, infanteriștii vor semna poziția inamicului bazându-se pe ceea ce aud etc. Pe de altă parte, în timpul luptelor, soldații vor dobândi experiență, care va putea fi folosită pentru dezvoltarea a patru abilități, fiecare legată de utilizarea unui tip de armă. Trupele mai experimentate nu numai că vor trage mai bine, dar vor vedea inamicii de la o distanță mai mare. Un soldat proaspăt sosit pe câmpul de luptă îți va spune doar că aude ceva apropiindu-se, unul care a mai stat ceva timp în bătaia

puștilor îți va spune ce tip de vehicul se apropie, iar unul experimentat îți va spune dacă vine un Sherman sau un Tiger. Merită să investești în evoluția oamenilor tăi, fiindcă cei mai experimentați soldați și vehiculele tale favorite te vor însoți nivel după nivel.

Producătorii s-au inspirat la realizarea jocului din filme clasice precum Keely's Heroes, Duzina murdară, Tunurile de la Navarrone, U-571, Stalingrad sau Saving Private Ryan. Sursele de inspirație și-au lăsat amprenta asupra misiunilor, care diferă în funcție de gruparea aleasă. De partea Germaniei naziste va trebui să porți un război fulger, pe câmpiile și în pădurile din Franța și Polonia, respectiv în munții Balcani. Mai târziu, frontul se va muta în stepele Uniunii Sovietice. Preferând să lupți de partea rușilor, va trebui să te opui invaziei germane, apărând orașe ca Stalingradul, pentru ca, mai târziu, să pornești un contraatac nimicitor la Kursk.

După luptele purtate la Budapesta, vei ajunge până la Berlin, acolo terminându-se campania. De partea aliaților vestici, vei avea la dispoziție trupele de desant, pe care le vei trimite în luptă parașutându-le în spatele liniei frontului din Normandia. Misiunea ta va fi să sprijini debarcarea. În timp ce vei înainta prin ținuturile Franței, prin celebrul bocage, evenimentele se vor precipita. Va trebui să distrugi o stație de lansare a rachetelor V2, întăririle vor ateriza în preajma podului de la Arnhem (care s-a dovedit a fi "prea îndepărtat"), pentru ca, în final, să respingi, fără să beneficiezi de suport aerian, contraatacul din Ardennes. Toate aceste evenimente se vor dezvolta pe parcursul a 30 de misiuni incitante.



Valorile de damage vor fi astfel calibrate încât trupele să nu moară de la o singură lovitură. Nu va trebui să te preocupe însă, pe toată durata jocului, de starea soldaților tăi, multe funcții fiind automatizate și putând fi lăsate pe seama AI-ului. Pentru a obține un joc realist, producătorii au studiat numeroase documentare și cărți de specialitate despre tactica și armele folosite în timpul războiului. În urma studiului întreprins, în joc vor fi incluse 10 tipuri de trupe, fiecare având alte caracteristici și alt arsenal (de exemplu, francitiori sau trupe panzerschreck). La capitolul vehicule jocul stă și mai bine: vei avea sub comandă TAB-uri, baterii antiaeriene mobile, nave pentru debarcare, avioane de vânătoare, bombardiere, jeep-uri și lista ar mai putea continua. În afară de cele mai cunoscute tancuri (Tiger, Panther, T-34, Sherman, Churchill), în joc vor fi prezente toate vehiculele importante folosite în timpul războiului. Vor apărea și câteva arme exotice, ca de exemplu rachetele V1 și V2, tunurile Dora sau avionul Natter. În plus vor apărea și mijloacele de transport în comun, specifice regiunii Europei de Est (tren, tramvai).

Vor exista numeroase elemente de gameplay me-nite să confere jocului o profunzime tactică nemaipo-menită. De pildă, trupele luate prin surprindere sau atacate din spate s-ar putea să intre în panică și, în loc să lupte cu înverșunare, soldații se vor împrăștiă căutând cu dis-perare un ascunziș. Astfel pierzi controlul și, dacă n-ai alte trupe sau vreun aliat

prin preajmă, s-ar putea ca sol-dații tăi să se predea neputincioși. De asemenea, vei putea folosi lansatoare de flăcări sau cocteiluri Molotov pentru a încălzi atât de mult un tanc, încât echipajul dinăuntru să fie forțat să iasă direct în bătaia mitralierelor tale. După un timp, tancul se va răci și îl vei putea utiliza fără probleme. Toate acestea vor fi combinate cu un engine grafic 3D, care, după cum se vede și din imagini, se descurcă destul de bine. Jocul

are un potențial imens, și, la sfârșitul anului, vom vedea dacă producătorii au reușit să se țină de promisiunile lor sau dacă ne-au arat speranțele cu șenilele unui Tiger.

www.panzer.de
IVAN PERTURBINCĂ



DATE

Producător:
Delphieye
Publisher:
neizumscu
Termen:
decembrie 2003

20
18
25
15



Nitro Family

În ultima vreme, la auzul termenului de FPS, majoritatea jucătorilor se gândesc la jocurile de acțiune în centrul cărora se află o mică trupă de soldați de elită perfect antrenată. Jocuri în care tu ești comandantul sau unul dintre membrii echipei. Deși, dacă îmi aduc aminte de pionierii acestui gen, care erau totalmente diferiți: gândește-te doar la **Wolfenstein 3D**, **Doom** sau **Quake** în care tot ce trebuia să faci era să împuști tot ce-ți iese în cale. Dar vremurile se schimbă și, încetul cu încetul, risipa nebună de plumb ține deja de domeniul trecutului. Totuși mai există oameni care nu vor să dea ordine și nu vor să le execute, ci, pur și simplu, vor să tragă! Pentru ei se dezvoltă jocuri ca **Serious Sam**, **Will Rock** sau **Nitro Family**. Producătorii coreeni de la Delphieye încearcă să facă tot posibilul ca cel din

urmă să readucă la viață vremurile apuse. Pentru a îndeplini acest plan, ei ne teleportează în viitorul apropiat, unde, din cauza stresului, majoritatea oamenilor suferă de vreo boală psihică. Astfel ia naștere **Healthy Family**, o grupare menită să facă ordine în noua și ciudata structură socială. Singura problemă e că în acest caz protejarea sănătății mentale înseamnă să consumi droguri legale. Proiectul funcționează ani în șir, mintea umanității scufundându-se într-o ceață densă care îi permite să uite de grijile cotidiene. Însă o grupare rebelă, denumită **Soberers**, se revoltă împotriva sistemului. Lupta împotriva familiei este câștigată și firma **Golden Bell** care se ascundea în spatele acestei afaceri murdare dispare. Conducătorul acesteia însă, nu se dă bătut așa de ușor și încearcă să găsească un alt remediu, și

mai eficient. Pentru ca cercetările să poată continua, el are nevoie de cobai, în cazul nostru de nou-născuți. În aceste condiții este furat și **Red Chief**, fiul lui **Victor Chopski**, a cărui familie pornește o vendetta nebună. Povestea prezentată în **Nitro Family**, este adusă la viață de **Serious engine**, motorul grafic folosit și la realizarea lui **Serious Sam: The Second Encounter**. Cei care nu au avut ocazia să-l însoțească pe **Sam Stone** în peripețiile sale mitologice să-și imagineze o grafică foarte detaliată, cu decoruri mai colorate decât penajul unui papagal exotic și cu inamici rafinat animați. În plus, folosind această tehnologie, nu e nevoie de o centrală atomică, pentru ca jocul să poată rula cursiv. Asemenea înaintașului, nici din **Nitro Family** nu vor lipsi hordurile de creaturi care așteaptă ca cineva să le răpună. Dat fiind că cei din





urmă nu sunt încă prea hotărâți, va trebui să-i convingi folosind puterea de foc a arsenalului din dotare. De data aceasta ți se va permite să porți câte o armă în fiecare mână. Și nu e vorba doar de pistoale sau arme mai ușoare, ci de combinații mortale, ca de exemplu lansator de rachete în mână stângă și shotgun în mână dreaptă. Fiind vorba de un shooter care se respectă, nu e indiferent unde vei nimeri adversarul. Datorită sistemului fizic de o realitate rar întâlnită, îți vei putea dezmembra adversarii făcându-i incapabili să mai danseze vreodată sau ușurându-i de povara reprezentată de căpățână. Cei dotați cu un spirit ceva mai brutal vor putea să arunce adversarul în aer, ca apoi cu o rachetă bine țintită să-l transforme într-un puzzle cu mii de bucăți. La astfel de șmecherii, Sam nici nu visa! Nu trebuie să-ți faci însă probleme privind adversarii, îți vor face ei! Unii te vor ataca cu arme obișnuite, până ce alții te vor alinta cu diferite capacități supranaturale, dezvoltate din

cauza consumului de stupefiante. Deși e vorba de ucigași feroși, adversarii arată deosebit de hazliu. Al-ul subnutrit va fi compensat de către numărul mare al inamicilor. Adversarii lichidați vor lăsa în urma lor mici sume de bani, în schimbul cărora vei putea achiziționa muniție și arme noi. Personajul principal este Victor Chopski, care va fi asistat de soția lui, Maria. Cei doi vor avea capacități și atacuri speciale, care se vor dovedi deosebit de utile, dacă rămâi fără muniție. După cum se vede, **Nitro Family** nu se va adresa fanilor shooterelor tactice, gen **Rainbow Six** sau **Splinter Cell**, ci, mai degrabă, celor cărora le-a plăcut seria **Serious Sam** sau recent apărutul **Will Rock**. La sfârșitul anului vom afla cum se termină această sângeroasă poveste.

www.nitrofamily.com

IVAN PERTURBINĂ



DATE _____

Nu mulți au îndrăznit să tulbure
adâncurile întunecate din Aqua,
luminate doar de scurtele străfulgerări
ale exploziilor înfundate...

Emerald "Dead Eye" Flint a fost unul dintre ei. Acum, ți-a venit din nou rândul!

Aquanox 2: Revelation

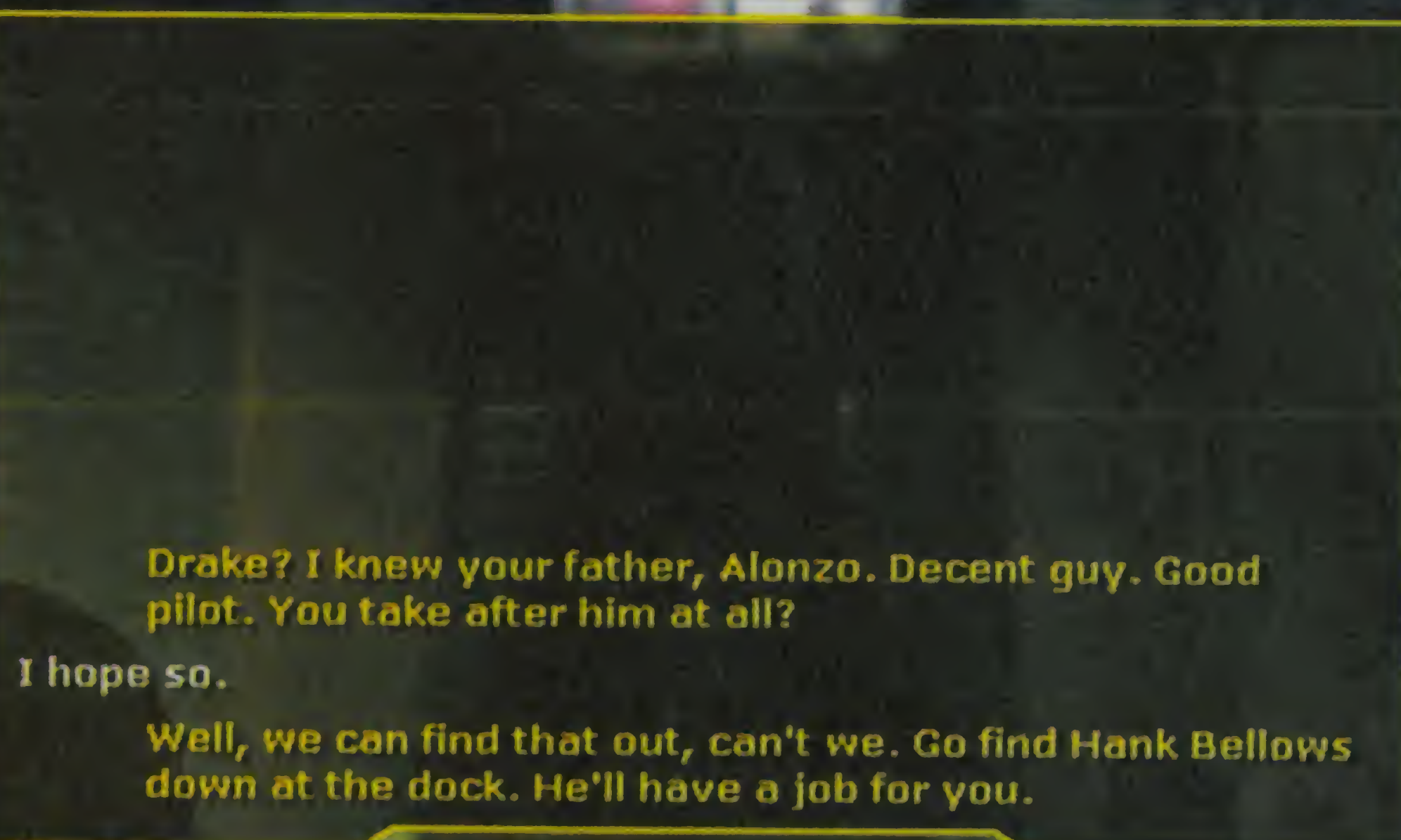
Sau, cel puțin, așa spune site-ul oficial al jocului, din versiunea demo înțelegându-se cu totul altceva (oh well, whatever...). Demo-ul

Ca stil de gameplay, Aquanox 2 se aseamănă cu un simulator de zbor jucat cu încetinitorul, date fiind libertatea de mișcare, complexitatea controalelor și arsenalul destul de familiar. Dacă ar fi să-i găsim un corespondent, acesta ar fi, probabil, Echelon (sau Descent), cu deosebirea principală că





William



Drake? I knew your father, Alonzo. Decent guy. Good pilot. You take after him at all?

I hope so.

Well, we can find that out, can't we. Go find Hank Bellows down at the dock. He'll have a job for you.



El Topo

aici vitezele sunt ceva mai reduse, pe măsura ambientului mult mai vâscos. Ca o consecință directă, destul de devreme în joc vei fi izbit de un lucru care te va face să-ți revizuiesti clasicul stil de manevrare din flight sim-uri. Mă refer aici la inerția submersibilului, al cărui control poate părea puțin cam greoi pentru începători. Producătorii au sacrificat o fărâmbă din dinamismul jocului, pentru a favoriza un stil de pilotare mai atent, în care planificarea din timp a manevrelor este vitală. Tentative similare am putut vedea și în alte câteva space-sim-uri, unele chiar reușite din acest punct de vedere; iar **Aquanox 2** pare să li se alăture fără sfială, mulțumită realismului sporit al controlului (chit că nu am condus eu prea multe submarine la viața mea!).

După precedentul titlu al seriei, redus la profunzimea unui budget-shooter simplist, principalele nemulțumiri ale fanilor făceau referire la doza exagerată de Arcade folosită în rețeta jocului. Remedierea acestui lucru a devenit una dintre prioritățile producătorilor și, cu toate că **Aquanox 2** nu va părăsi sfera Action, ne putem aștepta la ceva mai multă aventură pe parcursul celor peste 45 de misiuni. Împotriva zecilor de nave ale piraților, mercenarilor, criminalilor notorii și altor inamici, vei avea la dispoziție, de-a lungul carierei, patru tipuri de nave. Partea de luptă nu va aduce multe inovații (exceptând grafica), în schimb între confruntările armate vei putea explora impresionantele orașe subacvatice. Aici vei găsi magazine cu upgrade-uri (pentru armură, torpile ș.a.) și NPC-uri cu "personalitate", care vor contribui la îngroșarea atmosferei. Și la întunecarea ei, de fapt, pentru că **Revelation** va crea o imagine mai sumbră a universului Aqua. Totuși bezna adâncului va putea fi străpunsă cu ușurință recurgând la arsenalul din dotare, grație și noului engine grafic. Poate mai

mult decât pentru gameplay-ul său, **Aquanox 2** s-a făcut cunoscut, în special, prin mediatizarea intensă a engine-ului, care stă și la baza unui benchmark, zice-se, relevant în privința plăcilor grafice de ultimă generație. Și pe bună dreptate, efectele vizuale din joc fiind destul de impresionante.

Mai rămâne de adăugat

sistemul de reward-uri, misiunile ramificate și armele ascunse pe care le poți descoperi, cu puțină răbdare, și avem în față un posibil titlu de categorie grea pentru toamna aceasta.

www.aquanox-revelation.com

MITTEL CASTRO





D A .

Producător
People Can Fly

Publisher
DreamCatcher

Temen
21.10.2003

Painkiller

"Painkiller" este mult râvnita pastilă de care ai, uneori, nevoie pentru a juca titlurile în care și-a băgat dracul coada, publisher-ul, banii, iar game designer-ul, picioarele

Cel mai succint mod de a prezenta titlul celor de la People Can Fly ar fi să-l descriu ca pe un shooter gotic horror, în care va prima distrugerea oarbă a monștrilor fioroși, cu arme la fel de fioroase. Pe marginea acestui concept de duzină, publisher-ul DreamCatcher a construit o poveste de o profunzime debordantă: se făcea că ești Daniel Garner, un păcătos de rând care și-a găsit sfârșitul într-un accident oribil de mașină, ca urmare ajungând undeva între Rai și Iad. Toate bune și divine până aici, dar problema este că fidelă ta soție ți-a fost alături, literalmente, până în clipa supremă. Și, pentru că ea a ajuns în Rai, tu va trebui să-ți onorezi condamnarea în Purgatoriu pentru a o putea revedea. Cu alte cuvinte, ironicul tău țel în viața de apoi va fi să omori tot ce întâlnești în cale, pentru că altfel nu vei fi primit în angelicul Rai, pentru a-ți îmbrățișa frumoasa soție călcată de mașină. Unde anume intervine titlul Painkiller al jocului în toată această poveste... nimeni nu știe! Dar producătorii cercetează de zor, și se pare că indiciile duc spre departamentul de marketing, ale cărui statistici sugerau că "va da bine la public".

Asemenea lui Will Rock, Vivisector și câte altele, Painkiller va fi practic o nouă

clonă de Serious Sam, doar cu ceva mai multe pretenții la partea de grafică și feeling, producătorii concentrându-se asupra redării unei atmosfere terifiante prin toate mijloacele disponibile: personaje, decoruri, animații, sonorizare și iluminare. Din acest punct de vedere, nu prea mai are rost să amintesc modul în care se va juca, rețeta adoptată fiind cea clasică și bine cunoscută – trage în tot ce mișcă, cu o armă cât mai mare. Iar pentru ca rețeta să fie cu adevărat completă, producătorii vor include și câteva "boss arenas" cu monștri giganti, Combo Attacks și un anume Stake-gun.

Totuși trebuie să recunosc că Painkiller va oferi și câteva elemente de gameplay atractive, mai ales la partea de multiplayer: modul

"People Can Fly" va fi un Deathmatch 1:1, în care fiecare jucător va avea la dispoziție un rocket launcher și va putea suferi damage doar atunci când este deasupra solului; deci, pentru a-ți "vulnerabiliza" oponentul, va trebui să-i tragi la picioare pentru a-l arunca în aer. Celelalte două moduri inedite de multiplayer vor fi "Voosh" și "The Light Bearer", ultimul folosindu-se de bătrânul Quad Damage într-o manieră puțin mai diferită, pentru a da naștere la partide cât mai intense. Sună interesant, nu-i așa? Mda, foarte...

www.painkillergame.com

MITITEL CASTRO



Sphere

La sfârșitul acestui an, rușii de la Nikita vor încerca să-și facă și ei loc pe piața supra-saturată a RPG-urilor on-line, printr-un titlu cvasi-anonim pe moment, dar cu câteva idei interesante

Sphere este o lume prin excelență medievală, cu infuzii de arome fantasy, formată din cinci continente pline de viață (NPC-uri, monștri, iarbă... bug-uri), cu orașe, dungeon-uri, sălbăcie și câteva locații speciale. La crearea personajului nu există decât o singură rasă (cea umană), putând alege dintre mai multe modele, costumații și frizuri, respectiv cromatica acestora. Pe lângă obișnuitele atribute și reputația socială, se remarcă existența a două școli magice: cea bazată pe alchimie (cu rețete, ingrediente și ceaun pentru gulașul magic), respectiv mantra (vrăjile "clasice").

Jocul începe cu un scurt tutorial, la finalul căruia ajungi la lumina zilei într-un oraș, cu câteva cunoștințe de bază despre interfață, o sabie,

ceva bănuți... și două-trei pisici mieunând pe urmele tale. De aici încolo poți accepta misiunile oferite de Quest Master-ul local (pentru unul sau mai multe personaje, iar ca răsplată ai de ales între bani și reputație) sau poți porni hai-hui prin lumea din afara orașului. Variantă mai puțin indicată pentru început, sălbăciea fiind populată de niște figuri nu tocmai ospitaliere și extrem de puternice, în fața cărora nu vei rezista mult timp; cel puțin, nu de unul singur. Iar cum alte PC-uri nu am întâlnit în joc pe parcursul testării, în mare parte a timpului am zăcut prin oraș și catacombele care îi împânzeau subsolurile – unde eram trimis pentru a hăcui un anume monstru, în schimbul unei sume derizorii de bani. Strângerea unei averi nu pare

să fie un lucru ușor, iar la început nu vei putea decât să salivezi la mulțimea de arme, armuri, poțiuni și alte obiecte oferite de NPC-urile din oraș. Însă cele mai interesante mi s-au părut a fi cărțile: vei avea nevoie de o carte în care să-ți păstrezi rețetele magice descoperite sau cumpărate, pe urmă una pentru vrăjile mantra, plus o carte în care să strângi hărțile diferitelor zone. De multe ori abia reușeam să găsesc ieșirea din încâlcitele dungeon-uri, toate aceste cărți având prețuri tare piperate pentru un începător.

Partea cea mai supărătoare din versiunea testată mi s-a părut a fi mâncarea și nevoia de a te îndopa în mod regulat și consistent. Practic, nu te vei putea avânta în explorări prea adânci fără o rezervă de hrană la tine (care ocupă spațiu vital în inventarul și așa minuscul), alternativa fiind înfometarea, și implicit, imposibilitatea de a-ți regenera în mod automat sănătatea. Pe ansamblu, **Sphere** este departe de a fi un MMO de primă clasă, dar, cel puțin, oferă câteva elemente inedite de gameplay, într-o prezentare vizuală plăcută și la o performanță destul de bună.

spheregame.nikita.ru

MITITEL CASTRO



DATE

Producător
Nikita
PUBLISHER
IC Company
Termen
tom. IV 2003





Spells of Gold

Spells of Gold vine dintr-un tărâm îndepărtat și fascinant, un tărâm care a fost martorul împlinirii multor legende: Vayon. tânărul producător moscovit Jonquil Software și publisher-ul, nimeni altul decât Buka Entertainment, ne pregătesc un RPG cu vedere izometrică de toată frumusețea. Povestea de fundal nu dezvăluie prea multe din joc, din păcate. Se limitează la nararea trecutului protagonistului în pielea căruia ne vom afla, fără să creeze nici un fel de atmosferă. Fiu al unui orășean obișnuit, eroul nostru este un băiat ca toți ceilalți, care trăiește o tinerețe fericită, lipsită de griji (cum toate tinerețile ar trebui să fie), până când... se alege praful și pulberea de satul lui, care este invadat de hoți.

Disperat, băiatul își caută o ascunzătoare, de unde asistă la cel mai terifiant spectacol posibil: toată familia sa este ucisă chiar în fața casei sale, care arde ca o torță. Singur, el se refugiază în pădurea învecinată, unde rătăcește preț de o săptămână, fără nici o țintă. În cea de-a șaptea zi, băiatul întâlnește un negustor, pe nume Markhoun, care îl ia cu sine și îl tratează ca pe un fiu. Din acest moment, viața juniorului se schimbă radical. El începe să călătorească împreună cu tatăl său adoptiv, vizitează cele mai mari orașe și sate ale continentului, dar, mai presus de orice, intră în contact cu fascinanta și ciudata lume a negustorilor. Instruiți atât în lupte, cât și în arta tocmelii, negustorii sunt o clasă socială foarte influentă. Uneori se limitează la utilizarea spadei pentru a se apăra, alteori recurg la incantații, pot vinde obiecte banale pentru uz casnic, arme și chiar propriile cunoștințe și experiență în

anumite domenii. Cel mai drag obiect fiecărui negustor este punga magică a lui Monroke; este vorba despre o pungă peste care a fost rostită o vrajă care îi permite să transporte fără griji cantități mari de marfă. Protagonistul nostru dobândește repede abilitățile maestrului său, care-și asigură un alt mod de trai, lăsând băiatului toate averile sale și, în special, punga magică.

Intro-ul jocului este incitant, ceea ce te lasă însă perplex este faptul că nu te pune în fața unui scop precis. Adică, la vederea masacrului propriei familii, te-ai aștepta ca protagonistul să descopere vinovații și să-și răzbune persoanele dragi pierdute. Nu este o noutate în istoria jocurilor, dar reprezintă un punct narativ pe care se poate construi o poveste mai complexă. În schimb, jocul se limitează la descrierea acestor fapte, ca și cum ar fi un preambul tragic la viața unui negustor normal; Spells of



		Warrior level: 1	Mage level: 1	Merchant level: 1
CONSTITUTION	15	1/2	1/10	1/10
STRENGTH	15	1/1	1/8	1/10
DEXTERITY	15	1/1	1/5	1/5
INTELLECT	15	1/5	1/1	1/2
WILLPOWER	15	1/3	1/2	1/3
CHARISMA	15	1/3	1/3	1/1
		0	0	0
HEALTH	50 / 50			
MANA	47 / 47			
ATTACK	15 - 15			
DEFENSE	15 - 15			
DAMAGE	8 - 10			
ARMOR	9 - 10			
WEIGHT	5 / 58			
		LUXURY	5	
		STUDENT POINTS	300 / 300	
		TRAVELLING	10	
		PORTAL	1	
		WHITE KARMA	0	
		DARK KARMA	0	



Gold este un joc izometric 3rd person, cu lupte în timp real, care amintește, într-un fel, de *Divine Divinity*. În lumea lui Vayon, schimburile comerciale au o importanță vitală. Interesantă abordare, dacă nu chiar originală. Sunt jocuri care sunt structurate pe comerț (dacă țin bine minte, există seria *Frontier* și *Colonization* al lui Sid Meyer), iar *Spells of Gold* pare a fi primul RPG de acest gen.

Scopul jocului se reduce la două acțiuni: comerțul cu diferite bunuri și completarea de mici (plictisitoare) subquest-uri. Trebuie să mergi într-un oraș și să predai un mesaj sau un obiect unui comerciant al locului și, dacă faci asta, misiunea este îndeplinită... deh, am văzut și la case mai mari quest-uri de acest gen (vezi *Baldur's Gate*). Problema lui *Spells of Gold* pare a fi aceea că nu știm nimic despre obiectele pe care le transportăm. Nu apare nici o interacțiune, tot ceea ce se poate întâmpla este să apară niște dwarfi ciudați care ne oferă diferite sume de bani pentru a obține obiectul în cauză. Luptele se limitează la aceleași creaturi stranii, care-ți sar în cărcă imediat ce ai părăsit orașele. De câte ori te trezești nas în nas cu aceștia, ai de ales între a plăti tribut și a te opune prin forță. Luptele sunt în întregime real time, fără funcția de pauză. Problema apare la atingerea inamicului: ai senzația unei realizări titanice după o asemenea reușită, chiar dacă adversarii opun o rezistență ilară. Situația se ameliorează dacă folosești arcul, dar și acesta are o bătaie foarte scurtă. Colac peste pupăză, AI-ul adversarilor este dezolant. În luptele corp la corp, hoții te atacă de parcă ar juca baba-oarba, iar arcașii stau prost cu calculele balistice și se opresc aproape întotdeauna la o distanță mai mare decât raza de acțiune a armei.

Locațiile vizitabile sunt reprezentate de cinci orașe, Zyre, Osgart, Torena, Toskeryth și Lakerioth. În acestea găsim maximum cinci edificii care pot fi vizitate și care sunt fie proprietatea negustorilor, fie a autorităților orașului. Aici poți să cumperi arme și materii prime, poți să înveți vrăji ori poți să cumperi permise de trecere care-ți dau posibilitatea să părăsești orașul fără să scoți vreun bănuț din pungă. Scopul nostru este acela de a ne îmbogăți, profitând de fluxurile comerciale (import-export) ale orașelor. Din păcate, clădirile

sunt atât de asemănătoare, încât, în scurt timp, ești băgat într-o ceață densă căci nu-ți mai dai seama în ce oraș te afli sau care sunt negustorii cu care interacționezi. Chiar dacă sunt destul de bine realizate grafic, ambiencele sunt monotone și nu ne rămâne decât să sperăm într-o mai mare varietate în versiunea finală a jocului. Meniurile, fie că este vorba despre dialoguri, fișe ale personajului sau achiziții sunt destul de sărace, de o calitate îndoielnică.

Cadrul este destul de clar, cred că am reușit să vă plictisesc cu prezentarea acestui joc, dar nu am cum să neg evidența faptelor. *Spells of Gold* apare momentan neîngrijit, din orice punct de vedere, înfățișându-se precar sub toate aspectele. Vor reuși oare cei de la Jonquil Software să-i schimbe fața? Ne vom convinge la apariția lui, prevăzută pentru prima decadă a lunii octombrie.

www.buka.com/games/spells

DIAFANE BABANU'





DATE

Producător
Revolution Software

Publisher
THQ

Termen
24 octombrie 2003

Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

Jocurile de aventură point'n'click sunt moarte" – anul trecut, cu această frază și-a început prezentarea Charles Cecil, părintele seriei **Broken Sword** și designerul-șef al noului episod intitulat **The Sleeping Dragon**. „Moarte, dar genul adventure trăiește și se dezvoltă, cel puțin la fel de bine – dacă nu chiar mai bine, ca celelalte genuri.” Prima parte a celei de-a doua fraze este adevărată, dar a doua pare puțin cam exagerată. Băieții de la Revolution, venerați de fanii genului adventure ca niște semi-zei, se pregătesc să înlăture orice dubii și să demonstreze prin **Broken Sword** că n-a apus încă era jocurilor de aventură.

Cecil vede cauza dispariției quest-urilor point'n'click în puzzle-urile care au devenit plictisitoare și s-au transformat din simple elemente de gameplay în scopul ultim al jocurilor. Astfel au fost oprite celelalte componente ale gameplay-

ului, în special povestea, care, din câte știm în cazul acestui gen, este cea mai importantă. Chiar în epoca de aur a acestor jocuri, firme ca Sierra sau Virgin publicau titluri în care povestea se baza pe utilizarea obiectelor, și nu invers (această eroare tipică a designerilor este numită „plot device”). Bineînțeles că vor exista puzzle-uri și în al treilea episod al seriei **Broken Sword**, dar ele vor fi determinate de răstrunările

de situații care intervin în firul epic. În plus, se vor schimba și proporțiile: gameplay-ul liniar creat de succesiunea „monotonă” a puzzle-urilor va fi întreruptă de mici scene de acțiune. Astfel se păstrează și bucuria explorării locațiilor noi, mai ales dacă luăm în considerare că acum totul va decurge în 3D. Îmi imaginez viziunile tulburătoare stârnite de citirea acestor rânduri în mintea jucătorilor hardcore.



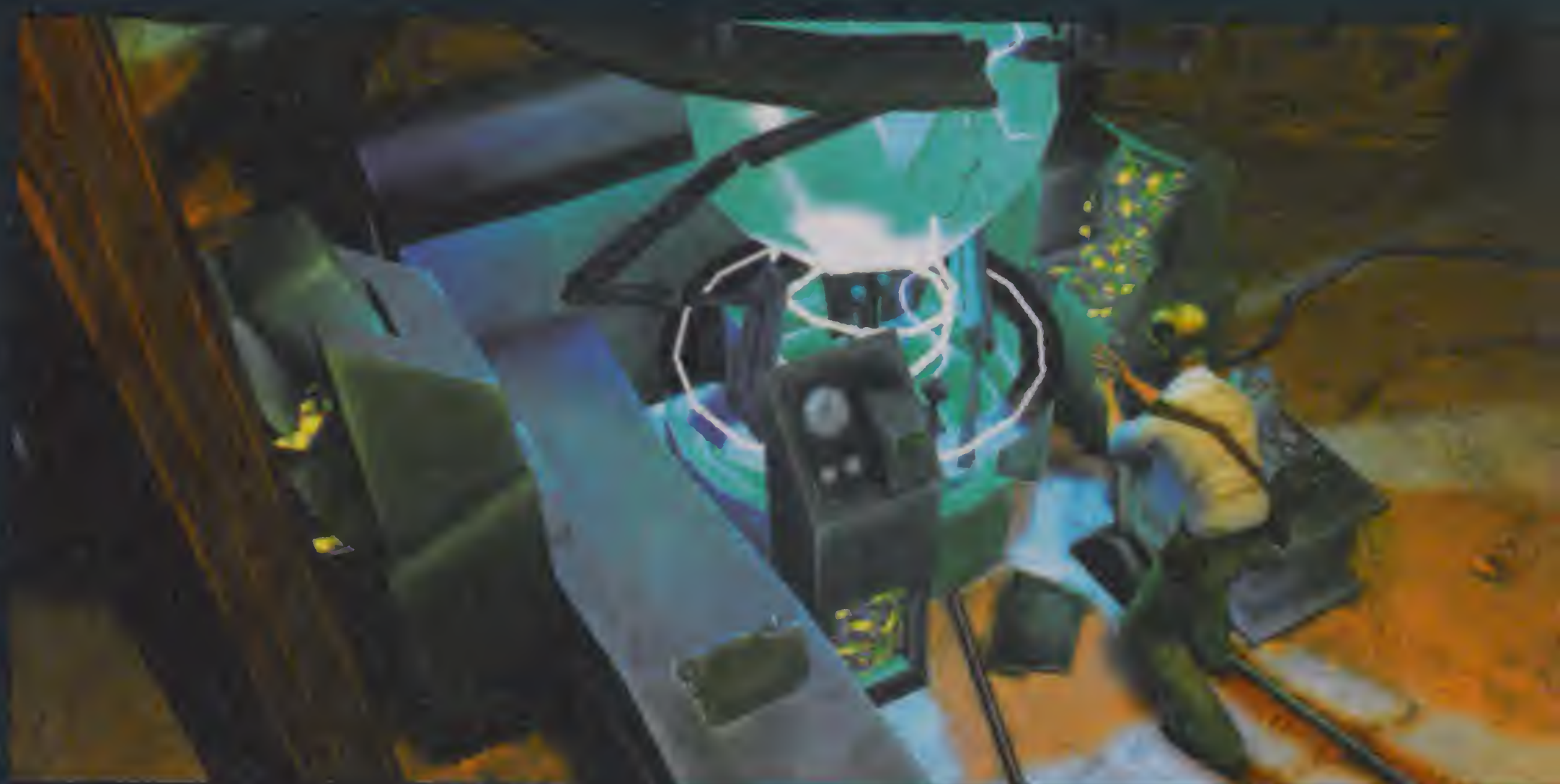
Aș vrea să vă liniștesc și să precizez că scenele de acțiune nu vor cauza o involuție a jocului într-o clonă de *Tomb Raider* (mai ales că cei doi protagoniști nu vor dispune de nici un fel de armă). În schimb, aceste mici acțiuni (de genul escaladării unui perete sau coborârea pe streașină) vor trebui să fie executate într-un timp dat.

Producătorii ne-au răsfățat până acum cu două episoade a căror poveste a fost, pur și simplu, fermecătoare. Să sperăm că nici de data aceasta nu ne vor dezamăgi. Protagonistii rămân în continuare avocatul american George Stobbart și franțuzoaica Nico Collard. Și de data aceasta vei lua parte, alături de cei doi eroi, la investigarea unor evenimente misterioase. Pe parcursul aventurii vei întâlni, pe lângă vechile cunoștințe (ca de exemplu, templierii) personaje noi (dintre care merită să fie amintită Petra, o blondă super-sexy, știți voi, genul „femme fatale”). De asemenea, vei primi răspunsurile unor întrebări rămase deschise în părțile anterioare.

Producătorii s-au abținut să dea detalii concrete despre poveste, dar au dezvăluit măcar nisaiva informații despre începutul jocului: George se află în Congo, unde alături de un profesor lucrează la un nou tip de motoare, în timp ce Nico este suspectată de uciderea unui hacker, în celălalt capăt al lumii. În afară de exotica locație din Africa, se pare că vei mai putea vizita, printre altele, Praga, Parisul și orașul Glastomburry. Mai târziu evenimentele se vor precipita făcându-i pe cei doi să se întâlnească din nou (din păcate, relația dintre ei rămâne în continuare pur platonice), ca să salveze lumea de pericolul reprezentat de „dragonul adormit”, care cu 10.000 de ani în urmă aproape că a formatat bila de noroi numită Terra.

Cecil a ținut să precizeze că *Broken Sword 3* se va adresa atât veteranilor genului, cât și începătorilor, datorită faptului că anumite situații se vor putea rezolva în mai multe feluri. Această afirmație ne duce cu gândul la o mai mare rejucabilitate, gând întărit de existența mai multor finaluri posibile. Se păstrează umorul și atmosfera de film a celor două episoade anterioare, dar scenariul va fi puțin mai sumbru.

De la apariția lui *The Smoking Mirror* au trecut mai mult de cinci ani, deci evoluția tehnică era inevitabilă. Producătorii încearcă acum imposibilul: noul joc va fi în totalitate 3D. Mulți dintre predecesori au eșuat tocmai din această cauză (*King's Quest 8*, *Simon the Sorcerer 3D*), dar echipa lui Cecil are încredere în noul engine, botezat Virtual Actor. Nou-născutul



e în stare să redea obiecte compuse dintr-un număr considerabil de poligoane și este capabil să redea numeroase efecte de umbră și de lumină. De muzică și sunete se îngrijește aceeași echipă ca până acum (cei care au jucat părțile anterioare se vor bucura să audă că George este interpretat în continuare de Rolf Saxon).

Deși băieții de la Revolution sunt simpatici, nu poți afirma despre ei că ar fi modești: încă înainte de apariție, ei își numesc proiectul, care va apărea, în afară

de PC, și pentru Xbox, respectiv PS2, ca „viitorul jocurilor de aventură”. Ba chiar mai mult, tot în același spirit, ei își fac deja planuri de perspectivă, gândindu-se la viitorul lor joc, deși *The Sleeping Dragon* nici n-a apărut. Charles Cecil spunea că *Broken Sword 3* va conține toată experiența pe care a acumulat-o timp de 20 de ani. Să fie!

www.brokensword3.com

IVAN PERTURBINCĂ





DATE
 Producător
 EA Canada
 Distribuitor
 EA Sports
 Titlu
 FIFA Football 2004

FIFA Football 2004

An de an, aceeași poveste. An de an, o grafică doar cu ceva mai bună. An de an, un gameplay doar cu ceva mai... altfel.

Să fie oare acesta Anul mult așteptat?

In afară de prezentarea expansion-ului **C&C Generals: Zero Hour** și a altor câtorva titluri, "manifestarea" Camp EA a fost inevitabil gazda unei pleiade de simulatoare sportive aflate în grija celor de la EA Sports. Cel puțin, din punctul nostru mioritic de vedere, cel mai anticipat dintre ele este **FIFA Football 2004**, așteptat, ca de obicei, pentru sezonul de toamnă.

La o primă vedere, avem aceeași poezie cu care ne-am



obișnuit de la an la an: grafică puțin îmbunătățită, sute de licențe pentru ligi, cluburi și echipamente, plus cine știe câte mii de jucători, peste 300 de lăăieli de tribună, tot mai multe stadioane modelate după cele reale... și, totuși, de data aceasta s-ar putea să avem în față un titlu cu adevărat inovator. Dar hai s-o iau cătinel.

Pentru început, actualizarea engine-ului grafic va fi acompaniată de finisarea sistemului de animații și control al jucătorilor. Din păcate, se pare că va exista în continuare un mic defazaj între comenzile noastre și reacția celor de pe teren – un dribbling, de pildă, nu va fi executat instantaneu la apă-

sarea tastei corespunzătoare, ci jucătorul va mai pierde puțin timp pentru schimbarea direcției mingii. Această problemă s-ar putea agrava o dată cu încorporarea sistemului de mișcări Freestyle, care în versiunea de anul trecut s-a dovedit a fi puțin cam complicat. În **FIFA 2004**, controlul Freestyle va avea mai multă funcționalitate, permițându-ți să execuți mișcări speciale de dribbling sau să aplici coate subtile adversarilor mai insistenți. De asemenea, măcar acum, în al nouălea ceas, ar fi foarte frumos să poți și recupera o minge oprită pe linia de margine, fără să alergi cu ea în afara terenului, din inerție – o situație a naibii de ener-



vanță și frecventă în seria FIFA. Deși, pentru a putea folosi sistemul Freestyle, oricum vei avea nevoie de un gamepad, astfel încât cei care folosesc doar tastatura vor fi din nou dezavantajați în privința controlului.

O adădire interesantă va veni în privința jucătorilor care nu sunt în posesia balonului: pentru aceștia vom putea crea propriile manevre și îi vom putea controla simultan cu păstrarea unui minim de control asupra jucătorului aflat la balon! Mai concret, în timp ce vei avea selectat jucătorul cu mingea, vei putea activa funcția de control OTB (off-the-ball) prin apăsarea unei taste – moment în care camera se va îndepărta, pentru a permite încadrarea a trei alți jucători (fiecare având asociat câte un icon). Ținând apoi apăsată tasta corespunzătoare unuia dintre icon-uri, controlul se va transfera aceluia jucător, iar la eliberarea tastei jucătorul cu mingea va lansa o pasă înspre acesta. Deși acest capitol nu este încă definitivat, rămânând problema jucătorului aflat la balon – care ar putea pierde mingea cât timp nu este "selectat", controlul OTB este una dintre puținele schimbări majore aduse seriei în ultimii ani. Mai rămâne doar de văzut cât de fericită va fi implementarea aleasă de producători, în sensul eventualei sale condiționări de existența unui gamepad.

Am lăsat pentru final cea mai importantă adădire, și anume modul de joc Franchise, în care vei încerca să faci carieră la conducerea echipei tale favorite. Acesta va împrumuta elemente din clasicele managere, fără să fie totuși exasperant de complex, și va ține cont de toate regulile FIFA aflate în vigoare, cu privire la transferuri, retrogradări ș.a. Principalul atribut de care va trebui să ai grijă pe parcursul carierei va fi prestigiul, acesta influențând modul în care ești privit de jucători, fani și patroni. Aceștia din urmă nu vor ezita să te trimită în șuturi

afară din club, dacă nu-ți vei demonstra aptitudinile organizatorice pentru echipă – reflectate prin victoriile obținute împotriva adversarilor și chiar câștigarea campionatului încă din primul sezon. Iar, din moment ce toate sutele de echipe din joc sunt "conștiente" una de activitatea celeilalte, modul Franchise ar trebui să fie o desfătare pentru orice microbist sau fan al simulatoarelor de fotbal. Asta ca să nu mai spun că FIFA 2004 va fi compatibil

cu Total Club Manager 2004, pentru ca adevărații maniaci să aibă o experiență completă atât pe partea de gameplay din timpul meciului, cât și ca manager de club. Să fim oare în pragul primei mari evoluții în cadrul seriei din ultimii ani?... (Va urma – la toamnă)

fifafootball2004.ea.com

MITITEL CASTRO



Grupul editorial MEDIA CONTACT angajează

Branch Manager pentru reprezentanța din București

- experiență în domeniul vânzării de publicitate
 - abilități deosebite de comunicare, prezentare și negociere
 - capacitatea de a stabili și respecta termene
 - calități manageriale, capacitate de sinteză și decizie operativă
 - disponibilitate la program prelungit și condiții de stres
 - utilizare MSOffice și e-mail, engleză – fluent
 - permis de conducere categoria B
- Deținerea de autoturism proprietate personală constituie avantaj.



De asemenea, angajăm în întreaga țară personal pentru revistele IT:

Redactori de specialitate și corespondenți de presă

- cunoștințe avansate de informatică
 - excelente abilități de comunicare în scris
 - cunoașterea limbii engleze
- Experiența redacțională constituie avantaj.



Agenți de publicitate locali, distribuitori de produse editoriale și software

- experiență în domeniul vânzărilor
 - excelente abilități de comunicare și negociere
 - disponibilitatea de auto-administrare a activității
 - cunoștințe de utilizare a e-mail-ului și Internetului
- O bună cunoaștere a domeniului IT constituie avantaj.

Te așteptăm alături de noi, o companie în permanentă dezvoltare, pentru a-ți dezvolta cariera într-o echipă dinamică și motivată.

Trimite acum CV-ul tău care trebuie să cuprindă – obligatoriu – experiența și realizările anterioare, prin e-mail la:

cariera@mediacontact.ro

Punctajele PC Games în detaliu:

PC Games punctează jocurile pe o scală de la 0 la 100 de puncte. Astfel poți compara în același timp două jocuri pentru a-ți alege favoritul.

> 90% Nebunie generală: jocul impune standarde noi genului. Distracție garantată, cu o prezentare excepțională, un grad de dificultate rafinat și un control precis, care devine și în rețea sau pe Internet rapid un favorit. Dacă-ți plac titlurile acestui gen, e nepermis să nu ai jocul.

> 80% Un joc excelent, pe care-l recomandăm fanilor genului: atmosfera, grafica, sunetul, designul și controlul satisfac gusturile cele mai pretențioase, jocul creează dependență.

> 70% Clasa B: calitate bună, dar există și alternative mai bune. Dacă neajunsurile ar fi eliminate, am fi putut da un punctaj mai bun și, prin urmare, o recomandare.

> 60% Aici s-a făcut o confuzie între "bine intenționat" și "bine făcut": fie ne dezamăgește tehnica, fie designul jocului cu greșeli grosolane. Nu pierzi nimic dacă nu-l cumperi.

> 50% Discret: vei fi dezamăgit de neajunsurile tehnice sau de firul plictisitor al jocului.

< 50% Te-ai păcălit! Mai bine-ți cumperi semințe de dovleac.

Modul multiplayer

Pentru fanii partidelor în rețea și pe Internet. Aici găsești informații despre: numărul maxim de jucători pe un PC, în rețea și pe Internet.

Carnetul de note

Grafică, sunet, control, atmosferă, design, multiplayer sunt cele șase caracteristici ale notării PC Games.

Total

Cel mai important: notarea punctajului total te informează despre calitatea jocului.

Configurația necesară

Această configurație este dată de producător și simbolizează minimul absolut.

Configurația recomandată

Pentru a juca fluid, PC Games vă recomandă următoarea configurație.

În comparație

Am prezentat candidatul în comparație cu jocurile asemănătoare.

Punctaj THE FROZEN THRONE

PRODUCĂTOR
Blizzard Ent.

DISTRIBUITOR
Vivendi Universal

PREȚ
cca. 20 euro

VÂRSTĂ
De la 11 ani

MULTIPLAYER
Rețea 12
Internet 12

PRO & CONTRA

- Peste 30 de ore de gameplay
- O mulțime de surprize, secrete și bonus-uri
- Noi posibilități de joc prin Battle.net
- Bătăliile tind să devină haotice

GRAFICĂ	90%
SUNET	92%
CONTROL	85%
ATMOSFERĂ	87%
DESIGN	89%
MULTIPLAYER	88%

89 %

NECESAR
CPU 600 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1000 MHz
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Age of Mythology
C&C: Generals

ICON-urile



Peste 18 ani

Joc nerecomandat sub 18 ani



Video

Videoreportaj sau trailer pe CD-ROM



Demo

Versiune demo pe CD-ROM



Multiplayer

Jucat în rețea sau pe Internet acest joc este distractiv



Online

Joc online - este necesar accesul la Internet



Add-on

CD suplimentar - este necesar programul de bază



PC Games Award

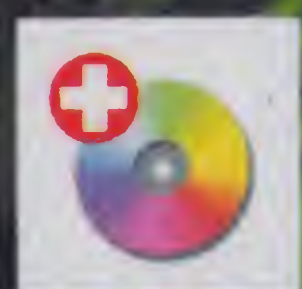
Jocurile de strategie, acțiune, aventură sau sport deosebit de bune primesc acest premiu. Astfel vei recunoaște jocurile bune dintr-o singură privire și poți cumpăra produsul respectiv fără să stai pe gânduri. Cel mai bun joc testat în ediția respectivă primește și distincția de "Jocul Lunii".

Hardware Award

Componente PC ca plăcile grafice sau monitoarele nu se cumpără chiar în fiecare zi, în special în România. Din acest motiv, îți prezentăm studii ale pieței în care vei putea vedea care sunt componentele care-și merită cu adevărat banii. Cea mai bună ofertă din punct de vedere tehnic primește premiul testului; pe lângă acesta, va fi desemnat și un câștigător la raportul preț/performanță.

AWARD

PC Games



Warcraft III: The Frozen Throne



Apropiindu-ne cu pași reпеzi de viitorul capitol on-line al sagăi Warcraft, **facem un ultim popas strategic în lumea Azeroth-ului, pentru a ne înfrupta din roadele răskoapte ale trudei viscolienilor!**



LA TREI CASCADE - panoramă tolkiană cu influențe neo-viscoliene, tablou semnat de subsemnatul



INIMA BESTIEI - ăsteia va fi numai bună lângă tocănița proaspătă de centaur



RTS

Jocul lunii

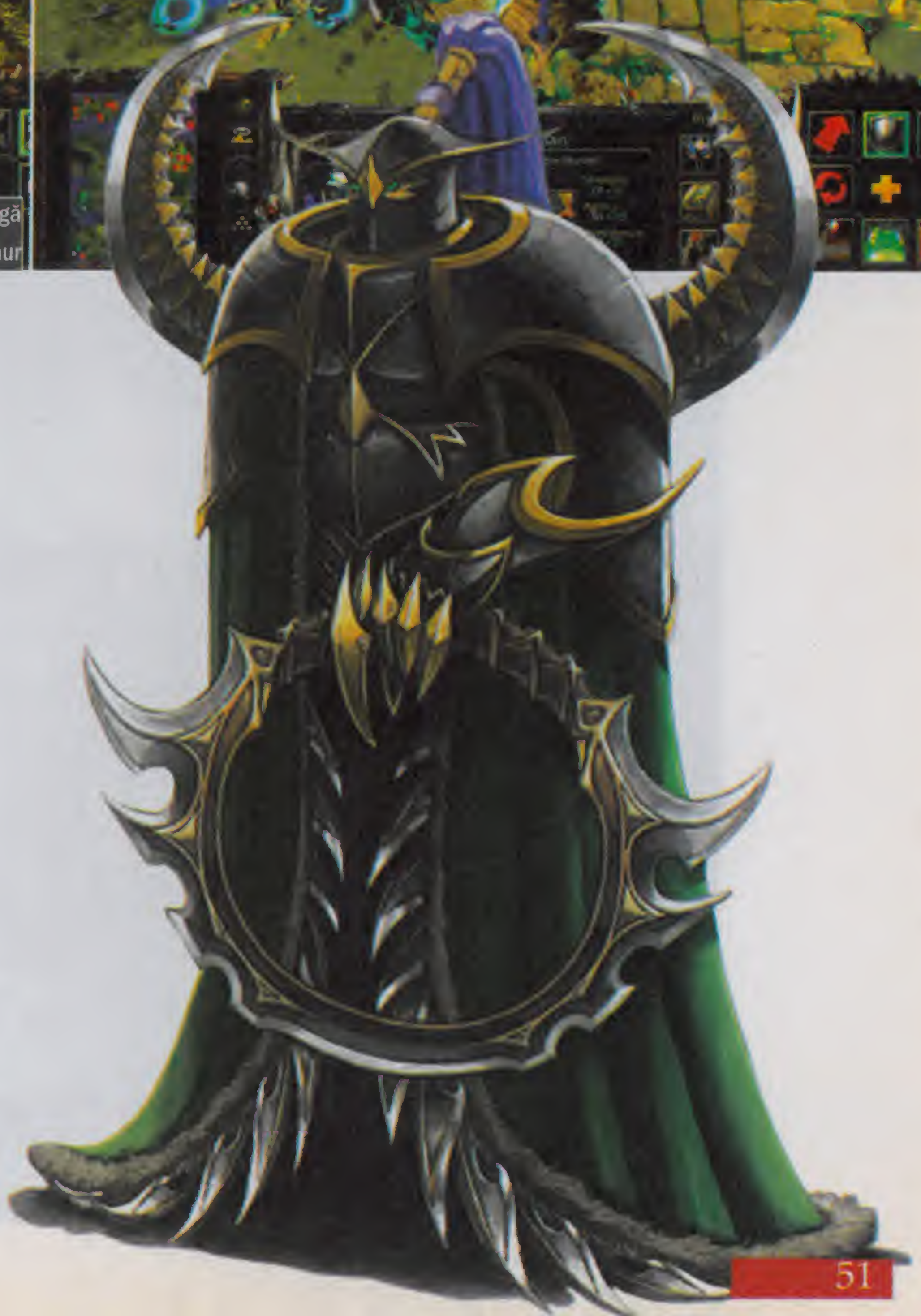
INTRAREA ÎN TUNELURILE GOBLIN-ILOR, care mă anunță că nu am voie înăuntru cu animale



D esemnarea unui add-on pe post de "joc" al lunii nu se numără printre obscurele noastre practici lunare, însă tocmai faptul că, de data aceasta, am ales să ne abatem de la normalitate ar trebui să spună multe despre ultimul expansion al celor de la Blizzard. Bătrânii viscolieni ne răsfată, și de această dată, cu o producție ludică de cea mai înaltă clasă, căreia îi lipsea destul de puțin pentru a-și depăși statutul de simplu add-on. Oferta lui **Warcraft III: The Frozen Throne** nu se rezumă doar la clasică prelungire a poveștii și diversificare a trupelor, ci include schimbări notabile la nivel de gameplay și alte câteva surprize...

Totuși cea mai consistentă adiție o reprezintă, într-adevăr, campania principală din modul single-player. Venind în continuarea celei din **Reign of Chaos**, aceasta îi aduce în mijlocul atenției pe Night Elf-ul Illidan și Death Knight-ul Arthas – doi eroi cu gânduri mari și negre, care și-au dezvoltat o obsesie pentru puterile încătușate în ghețarul Ice Crown. De data aceasta, povestea începe de partea Night Elf-ilor, warden-ița Maiev primind ingrata misiune de a-l opri pe Illidan Stormrage din goana sa către mormântul lui Sargeras, și mai departe spre nord.

Gameplay-ul campaniei principale nu diferă prea mult de cel clasic, excepție făcând doar inevitabilele ajustări strategice, impuse de schimbările născocite de Blizzard. În





GINEMATICILE IN-GAME merită toată plictiseala acumulată pe parcursul luptelor oarbe



O AMBUSCADĂ se transformă rapid într-un măcel scăpat de sub control



AJUNS ÎN SUBTERAN, începi să împarți kobolizilor trosneli pe orbecăite, de le sare apa-n cap



CEI TREI PANDARENI spirtoși își fac de cap în paradisul tropical



LA MIJLOC DE CODRU DES toți eroii se-nghiontesc, ca o gloată-n berărie, dup-o tură de tărie... hic

avanpremiera din luna mai, am descris deja abilitățile speciale de care dispun patru dintre eroii debutanți: Blood Mage, Shadow Hunter, Warden și Crypt Lord. Pe lângă aceștia, vei mai putea să recrutezi câteva unități noi și eroi "neutri" (până la proba contrară), să construiești shop-uri pentru a-ți procura în liniște poțiuni și artefactele dorite sau doar să admiri noile peisaje de basm... și de coșmar.

Aspectul RPG al seriei Warcraft este și mai mult accentuat în acest add-on. Lucru care în campania principală se traduce prin mai mulți eroi și artefacte, respectiv mai puține ocazii de a-ți construi o bază pornind de la zero. În cele mai multe dintre misiuni fie vei porni cu o bază gata construită, fie vei avea la dispoziție o singură trupă de unități, cu care va trebui să te descurci până la capăt. Nici luptele nu sunt extrem de solicitante din punct de vedere tactic, păstrându-și tendința de a se transforma în masacre oarbe și chiar plictisitoare, în cele din urmă. Așa încât, cel puțin din punctul meu de vedere, adățiile cu adevărat inedite ale acestui expansion sunt campania orcilor și noul World Editor. Sau, mai corect spus, cele două

campanii ale orcilor, dacă e să o luăm în considerare și pe cea din secțiunea Custom Campaign. Pentru cei care își mai aduc aminte, "Exodus of the Horde" era prologul primului Warcraft III, în care Thrall și-a luat ceață șterpelesc niște corăbii și ridică pânzele, cu destinația Kalimdor. Ei bine, această ramură a scenariului este continuată, în **Frozen Throne**, printr-o scurtă campanie intermediară, cu rol de prequel pentru... ceea ce urmează.

Dar să trec direct la surpriza expansion-ului: "The Founding of Durotar", campania bonus a orcilor. Se făcea că, după bătălia de la Mount Hyjal, hoarda lui Thrall s-a refugiat în pustiuurile din Kalimdor. Aici a luat naștere noua națiune Durotar, un popor liber după generații de corupere demonică; un popor care este pe cale să primească un nou cetățean, în persoana beastmaster-ului Rexxar și a lui ursoaică feroce Mishra. Acesta e personajul central al campaniei, pe parcursul căreia va strânge în jurul său și alți eroi. Primul este shadow hunter-ul Rokhan care, ca orice troll care se respectă, are un accent jamaican jos pălăria ("Giamakin' me crazy!"). Un alt companion, opțional la o adică, este Chen Stormstout

- un pandaren brewmaster cufundat în aburi etilici, care te năucește prin vorbele sale pline de înțelepciune: "A good ale can solve all the problems in the world". El se va alătura trupei lui Rexxar doar după completarea unui quest opțional, așa încât prima parte a campaniei orcilor poate fi terminată și fără ajutorul său. Totuși nu ți-aș recomanda acest lucru – dacă nu de altceva, măcar pentru prețiosul spațiu din inventarul său (care, oricum se va umple cât ai zice Hex). Nici abilitățile sale nu sunt chiar de lepădat, Drunken Haze și Breath of Fire putând fi folosite de minune în conjunctură, rezultând un amestec arzător. Iar, recurgând la ultimul său skill (Storm, Earth and Fire), Chen se transformă în trei ursuleți elementali războinici, dintre care doar unul ajunge să supraviețuiască până la expirarea efectului, pentru ca brewmaster-ul să revină la forma sa inițială.

În ciuda faptului că gameplay-ul este construit în cel mai pur stil hack-n-slah (sau poate tocmai din această cauză, mai știi?), campania orcilor mi s-a părut a fi mult mai interesantă decât cea principală. Este lăudabil efortul viscolienilor de a fi îngrămădit pe o singură hartă-gigant nu mai puțin de 11 quest-uri principale și 5 opționale, cu vreo patru ore de hăcuială sănătoasă și câteva secvențe cinemate in-game. Asta ca să nu mai spun că, pentru îndeplinirea quest-urilor opționale, vei întreprinde și câteva expediții prin alte mini-hărți anexe și Echo Isles, casa jamaican... pardon, troll-ilor din tribul Darkspear.

O problemă destul de stresantă în această campanie ar fi limitarea inventarului. Ca o consecință a stilului de joc role-playing / monster-slaying, vei face rost de foarte multe scroll-uri, poțiuni și artefacte, cu care va trebui să faci naveta, periodic, până în shop-urile din oraș sau cele presărate prin pustietate. Se pare însă că viscolienii s-au gândit la toate, soluția lor fiind pe cât de simplă, pe atât de lipsită de subtilitate: Pack Beast, o namilă asemănătoare ca funcționalitate cu măgarușul din **Dungeon Siege**, dar care, în afară de căratul a șase obiecte, nu știe să facă absolut nimic altceva (eventual, să tragă la dric...). Așadar nu are rost să te grăbești să golești shop-urile de cele mai scumpe artefacte, mai ales că toate vor putea fi obținute și în urma quest-urilor, alături de două-trei item-uri unice valoroase, ca Bloodfeather's Heart (+10 Agility).

Așa cum o dezvăluie și finalul acestui prim episod, pericolele indigene ale Kalimdor-ului nu sunt singurele care amenință liniștea noului popor orc, la orizont întrezărindu-se iar o ciomăgeală de proporții. Însă, pentru continuarea poveștii, va mai trebui să răbdăm puțin, viitoarele capitole urmând să fie oferite gratuit pentru download de pe site-ul Blizzard.com. Una peste alta, campania orcilor este o demonstrație în forță a capacităților noului World Editor inclus în pachet, care îți permite să creezi scenarii întregi, cu tot cu voci și cinemate in-game. Interfața acestuia este foarte intuitivă și complexă în același timp, fiind destul de ușor să creezi o campanie cu unul sau mai multe capitole, cărora să le atribui propriile hărți (și ele ușor de modelat) sau să modifice caracteristicile eroilor, unităților și obiectelor folosite. Cu puțină răbdare, poți chiar să creezi scurte secvențe cinemate in-game sau alte acțiuni, declanșate de evenimente precum moartea unui erou, atingerea unui punct de pe hartă și multe altele. Pe scurt – o unealtă excelentă pentru crearea unui MOD sau a unei mici povestioare interactive.

În fine, revenind recursiv la deznodământul campaniei principale – care și el lasă loc unei continuări, mai rămâne de văzut dacă acesta va fi, într-adevăr, punctul de plecare pentru MMO-ul **World of Warcraft**... Sau poate chiar pentru o nouă strategie? Mă rog, important este că **Warcraft III: The Frozen Throne** își merită pe deplin recomandările noastre și, mai mult ca sigur, ale tuturor celor care au avut plăcerea să-l joace. Lok-tar!

OPINIE SERBAN STOKKER



Mai lipsea doar ca cei de la Blizzard să-i trântescă un nou engine grafic, și Frozen Throne aproape că putea fi lansat ca un stand-alone veritabil!

Dar nu au făcut-o, ci în schimb au preferat să iasă pe piață cu un add-on bine lucrat, care ar face de răs multe dintre "veleitățile" ludice vândute la prețuri exorbitante. Cel mai mulți dintre voi vor prefera probabil să se afunde direct în campania principală, însă eu unul am rămas cu o fixație țepăună pe editorul acesta... Și cu un gând foarte tentant, de a porni un tutorial detaliat în numerele următoare ale revistei, despre cum să îți creezi propria campanie în Frozen Throne. Să vedem doar cum ne descurcăm cu spațiul.



Punctaj THE FROZEN THRONE

PRODUCĂTOR
Blizzard Ent.

DISTRIBUTOR
Vivendi Universal

PREȚ
cca. 20 euro

VÂRSTĂ
De la 11 ani

MULTIPLAYER
Rețea 12
Internet 12

PRO & CONTRA

- + Peste 30 de ore de gameplay
- + O mulțime de surprize, secrete și bonus-uri
- + Noi posibilități de joc prin Battle.net
- Bătăliile tind să devină haotice

GRAFICĂ	90%
SUNET	92%
CONTROL	85%
ATMOSFERĂ	87%
DESIGN	89%
MULTIPLAYER	88%

89 %

NECESAR
CPU 600 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1000 MHz
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Age of Mythology
C&C: Generals

Noi alegem originalele. Mai departe, alegi TU!

CLUB

GĂTIA

Noi alegem originalele. Mai departe alegi TU!

Nr. 4
Feb. - mar. 2003

software
muzică
reviste
cărți

acest catalog se distribuie
GRATUIT!

Ediția de Valentine's și Mărțișor

CLUBURI: Hobby - Muzică - Educativ - Jocuri Afaceri - Profesionalist IT

RETETE CULINARE
- O carte de bucate computerizată.
- Vă alege rețetele în funcție de alimentele de care aveți prin cămară și frigider.
Preț: 249.000 lei

H-001 RETETE CULINARE
- aproape 1000 de rețete culinare; puteți obține lista tuturor mâncărilor pe care le puteți prepara din ce aveți prin cămară și frigider.
Preț: 249.000 lei

COSMOPOLITAN VIRTUAL MAKEOVER 3
- cel mai renumit program de coafură și machiaj; peste 600 de coafuri, 20 culori de păr, sute de modele de accesorii + BONUS: o perie pentru păr!
Preț: 1.049.000 lei

E-001 JESUS - enciclopedie multimedia: descoperă viața lui Isus Hristos prin textele biblice și prin marile opere de artă: muzică, pictură, arhitectură.
Preț: 859.000 lei

SECRETUL CĂSNICIEI FERICITE
Preț: 59.000 lei

CUM SĂ-ȚI ÎNȚELEGI SOȚUL
Preț: 59.000 lei

MUZICĂ
DUCU BERTZI, "POVESTE DE IARNĂ"
M-001 CD **Preț: 109.000 lei**
M-002 MC **Preț: 55.000 lei**

CHESSMASTER 8000
ultima versiune a celui mai renumit joc de șah pe PC, vândut în peste 4 milioane exemplare. Nivel începători până la mari maștri. Peste 600.000 partide. Acum include și posibilitatea Multiplayer.
Preț: 1.499.000 lei

J-001 CHESSMASTER 8000 - ultima versiune a celui mai renumit joc de șah pe PC, vândut în peste 4 milioane exemplare. Nivel începători până la mari maștri. Peste 600.000 partide. Acum include și posibilitatea Multiplayer.
Preț: 1.499.000 lei

Cadourile de Valentine's și Mărțișor, pentru cele mai dragi persoane din viața ta, le poți comanda ACUM!

peste 200 de cadouri

în curând:

NOI JOCURI EDUCATIVE
COMPLET LOCALIZATE în LIMBA ROMÂNĂ

STRATEGIE

Activision ne pregătește războiul total!

Chiar dacă suntem în toiul verii și toată lumea a purces în vacanță, unii la mare, alții la munte, se pare că există o rasă de oameni care pur și simplu nu vrea să audă de

concediu! Din această ciudată rasă fac parte cei care ne asigură "hrana" de fiecare zi – joculețele noastre dragi. La sfârșitul lui iulie s-a petrecut un eveniment marcant pentru industria de jocuri. Numele de cod? Activate 2003.

Activision ne pregătește un titlu de strategie care se va număra, cu siguranță, printre candidatele la mult râvnitul tron al strategiei în timp real. Este vorba despre mult așteptatul **Rome: Total War**. Grafica celui de-al treilea capitol al seriei **Total War** va fi de-a dreptul excepțională, fără egal într-un joc de război, iar controlul a fost mult îmbunătățit. Când ne vom afla într-un asediu sau o bătălie, vom putea

face zoom, trecând de la vederea strategică la cea tactică. Bătăliile prevăd o hartă de 16 km și până la 30.000 de unități, ceea ce este unic în istoria strategiilor PC! Fiecare națiune jucabilă, între care romanii, cartaginezii, macedonienii, grecii, celții, dacii (în sfârșit!) și multe altele, va avea unități unice, cum sunt pretorienii, elefanții etc.; perioada istorică este cea a primului imperiu (din anul 31 d.C. până în anul 200 d.C.), care coincide cu expansiunea maximă a Imperiului Roman. În martie 2004 vom putea porni atacul pentru gloria imperiului în fruntea puternicelor noastre armate.

DIAFANE BABANU'

CUPRINS

American Conquest: Fight Back.....	56
Neighbours from Hell.....	58
Empire of Magic.....	60
Chariots of War.....	62
Hard Rock Casino.....	62





American Conquest: Fight Back

American Conquest vrea să ne cucerească printr-un add-on cât roata carului.

Fight Back ne propune noi debarcări palpitante pe coastele americane, în căutarea legendarului El Dorado, pe parcursul a 25 de misiuni

Într-o perioadă în care producătorii de RTS și-au întors fața către engine-urile grafice 3D, mai rămân puține jocuri de calitate care îndrăznesc să utilizeze încă engine-uri 2D, între care se numără și jocurile celor de la GSC Game World. **Cossacks** și-a asigurat o bună reputație în sânul comunității strategilor real time, printr-o caracteristică rară pe care o împărtășește cu seria **Total War**: posibilitatea de a forma armate compuse din mii de unități, pe aceeași hartă. **Fight Back**, prevăzut inițial pentru a fi un add-on, a fost comercializat ca stand-alone și a adus în săculeț câteva surprize plăcute. Ansamblul noutăților prezentate în acest titlu cuprinde zeci de unități inedite, care luptă sub drapelele a cinci națiuni noi. Între acestea vei descoperi un popor indian (originar din Alaska), ruși, olandezi (nu neapărat zburători) și portughezi. Eh, dar GSC, fiind un producător german, sigur că nu-i putea uita

tocmai pe nemți, blonzii urmând să debarce și ei pe coastele Lumii Noi. Ce ți-e cu istoria asta paralelă... Sub aspectul campaniilor și scenariilor, vei descoperi misiuni asemănătoare cu cele din primul joc: un potpuriu de confruntări de inspirație istorică și câteva care țin de domeniul fanteziei. Încă o dată, acțiunea are loc într-o perioadă care cuprinde războiul de independență american. Tehnic vorbind, primele impresii la lansarea

părții singleplayer, îți trezesc amintiri (ce-i drept, plăcute), referitoare la partidele jucate în **American Conquest**. Un nou mod de joc, "Battlefield" își face apariția și, în loc să se orienteze către aspectul economic, va obliga adversarii care posedă trupe și resurse asemănătoare să se înfrunte doar pe terenul strategiei. De fapt, campania este compusă din scenarii care se succed și în care va trebui să rivalizezi cu inamicul în tacticile militare.



RTS

Test



Doar că, încă de la primele misiuni, descoperi câteva defecte de sistem: fie întregul seamănă cu un "good old" wargame, dar în timp real (ceea ce nu-ți permite accesul la o veritabilă strategie pe câmpul de luptă), fie se îndreaptă cu pași repezi către un fel de "capture the flag", în care grupele trebuie să captureze anumite obiective pentru a obține o victorie rapidă.

Engine-ul a mai câștigat ceva fluiditate în prezența sutelor de unități, dar oare cât au crescut bestiile noastre botezate "computer" în hit points de la primul episod până acum? Aspectul general al

jocului nu se deosebește cu nimic de **American Conquest** (nada de nada!), cu excepția noilor trupe cu animații ceva mai îngrijite decât înainte și câteva texturi ale terenurilor. Chiar dacă mă simt atașat de engine-ul 2D al jocului, trebuie să recunosc că sunt destule carențe, îndeosebi la cele două - paupere - niveluri de zoom, care ar fi câștigat foarte mult dacă ar fi cunoscut o etapă intermediară. Dar problema dacă engine-ul este sau nu este depășit este absolut fără obiect, căci regăsești aceeași plăcere a jocului pe care ai simțit-o și în primul opus.

OPINIE CIPRIAN COROIANU



Fanii lui **American Conquest** au o nouă porție, sățioasă, de strategie

Dacă te gândești la **Fight Back** ca la un add-on, te afli în fața unui joc bun, dar atât, nici mai mult, nici mai puțin. Titlul grupează misiuni agreabile, la fel de captivante precum cele ale originalului, noi hărți și noi unități care adaugă un oarecare interes pentru ansamblul jocului. Chiar dacă **Fight Back**, în stadiul de stand-alone, nu înseamnă **American Conquest 2** este mai stilat decât rivalul său **The Art of War**, add-on destinat lui **Cossacks: European Wars**. O investiție foarte bună pentru veteranii genului.

Punctaj A C: FIGHT BACK

PRODUCĂTOR
GSC

DISTRIBUITOR
CDV

PREȚ
cca 40 euro

VÂRSTĂ
De la 12 ani

MULTIPLAYER
Rețea 8
Internet 8



PRO & CONTRA

- Cinci popoare noi
- Un număr sănătos de scenarii și campanii
- Nici o ameliorare a gameplay-ului

GRAFICĂ	81%
SUNET	80%
CONTROL	79%
ATMOSFERĂ	82%
DESIGN	74%
MULTIPLAYER	85%

81 %

NECESAR
CPU 400 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1000 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Cossacks
American Conquest

Neighbours from Hell

După o zi de lucru plină de stres și probleme, **nu-ți dorești altceva decât să te retragi în liniștea și pacea pe care doar camera ta le poate oferi**



Problemele intervin când peretele e prea subțire, iar vecinul de alături are planuri mărețe și-ți perturbă odihna mult râvnită. Indiferent dacă se apucă să redecoreze cu pickhammer-ul camera aflată de partea opusă peretelui, dacă își exersează talentele (lipsă) de tenor sau, pur și simplu, încearcă să-și învețe papagalul frumosul limbaj al docherilor din Londra, rezultatul este același: te

scoate din sărite și-ți strică definitiv dispoziția, care, oricum, nu era prea rozulie. Cu o falcă-n cer și una la parter, te duci să-ți exprimi aspectele, dar, când apare în ușă cu burta mai mare decât

cea a somalezilor malnutriți și emanând un miros de apă de toaletă (la propriu!!!), îți trece pofta să mai faci orice fel de reclamații. În asemenea momente se trezește drăcușorul care până acum





dormea pașnic în adâncul sufletului tău! Pe această idee mășăluiește noul joc al celor de la JoWood: pentru clipele de neuitat pe care ți le-a dăruit simpaticul vecin te revanșezi cu mici atenții. Ca lucrurile să fie ceva mai interesante, distracția e televizată, pe lângă răzbunare, scopul tău ultim fiind obținerea unei audiențe cât mai mari. Toate acestea pe

parcursul a 17 misiuni, împărțite în patru capitole. În primul capitol, care ține loc de tutorial, vei parcurge, sub atenta supraveghere a regizorului, trei misiuni, care te vor familiariza cu controlul. Restul misiunilor se împart între cele trei sezoane rămase. Dacă reușești să menții rata audienței la un nivel ridicat, la sfârșitul fiecărui sezon vei primi corespondentul Oscarului: Vecinul de Aur. Locația în care-ți vei întreprinde micile atacuri de gherilă va rămâne aceeași, doar decorul se va schimba. Este vorba de casa vecinului Flabby Fatso. În primele misiuni nu vei avea acces decât la parter și la etaj, ca pe urmă să ți se deschidă calea către pivniță, mansardă și balcon. Folosind obiectele găsite în casă va trebui să faci diferite glume pe seama lui Flabby. Paleta acestora e largă: de la mâzgălirea portretului mamei sale până la electrocutarea domnului Fatso, vei face nenumărate fapte neobrazate. Trebuie să ai mare grijă să nu te prindă vecinul morocănos care circulă prin casă, altfel săracul Woody, alter-ego-ul tău, ajunge în două secunde și trei mișcări la reanimare. Flabby nu trăiește singur, ci își împarte casa cu papagalul Chili și câinele Mutt. Cele două animale în majoritatea timpului dorm pașnic, dar, dacă din cauza unui pas greșit le trezești, se transformă în niște veritabile sisteme de alarmă. Ca să mai echilibreze șansele, producătorii au inclus un dulap și un pat, în, respectiv sub, care te vei putea ascunde în situațiile de urgență. Cum ziceam și mai sus, toate acestea se desfășoară în cadrul unui show de televiziune. Audiența ta va fi cu atât mai mare, cu cât reușești să-l enervezi mai mult pe Flabby. Nu trebuie să te întinzi însă prea mult, deoarece ai la dispoziție o perioadă de timp limitată. Starea de spirit a vecinului îți este arătată de un indicator situat în colțul stâng din partea inferioară a ecranului, iar audiența, de indicatorul din partea opusă. Tot în colțul drept poți afla câte trucuri ai executat, câte se pot executa în total și cât timp mai ai la dispoziție. În urma executării unui truc, mutra tâmpă se schimbă, iar termometrul urcă la maximum, după care Flabby se calmează. Cheia succesului este sincronizarea perfectă: trebuie să-ți construiești astfel tactica, încât timpul scurs între două poante să fie cât mai scurt, aducându-ți, astfel, vecinul în pragul infarctului. Grafica jocului nu este o minunăție 3D, dar, credeți-mă, nici nu e nevoie. Obiectele



sunt detaliate și frumos animate, iar comicul personajelor este crescut și de faptul că arată de parcă fi fost confecționate din plastilină. În plus, toate acestea rulează cursiv și pe o placă grafică de 16 MB. Singurul lucru care se poate reproșa jocului **Neighbours from Hell** este durata sa: într-o zi se poate termina lejer. În pofida atmosferei captivante, acest lucru este un mare minus care reduce din farmecul jocului.

IVAN PERTURBINĂ

Punctaj NEIGHBOURS FROM HELL

PRODUCĂTOR
JoWood Studio
Vienna

DISTRIBUITOR
JoWood

PREȚ
cca 25 euro

VÂRSTĂ
De la 12 ani

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- Atmosferă captivantă
- Poante geniale
- Prea scurt

GRAFICĂ	81%
SUNET	78%
CONTROL	87%
ATMOSFERĂ	94%
DESIGN	89%
MULTIPLAYER	-%

86 %

NECESAR
CPU 166 MHz
64 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 233 MHz
128 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Ghost Master

Empire of Magic

Empire of Magic are pretenția de a reînnoi genul TBS. Nu-mi rămâne decât să sper ca Mayhem să-și fi reconsiderat ambițiile, căci **Empire of Magic este un joc confuz, în ciuda celor câteva calități pe care le posedă**

In negura timpurilor, demult, a apărut un imperiu. Acesta era fondat pe puterea magiei și cei care reușeau să o stăpânească conduceau imperiul cu dreptate. Dar se știe că pacea este o consecință a bunăvoinței conducătorilor, iar aceasta nu mai exista. Magii cei mai puternici au început să se lupte pentru supremație. Atunci când imperiul era sfâșiat de aceste lupte, o amenințare obscură apărură la frontierele lui. Cum nici unul dintre magi nu voia să părăsească marele oraș, un mag minor, sacrificabil, porni spre sud pentru a cerceta această amenințare. Acest mag se numea Artemian și aici începe

misiunea lui și rolul pe care-l joacă în salvarea Imperiului. **Empire of Magic** este primul joc al lui Mayhem, tânărul software house slovacă. Producătorii au dorit să realizeze un TBS de stampă fantasy, inspirat din capodoperele genului **Age of Wonders** și **Disciples 2**. EoM începe cu o cinematică bine realizată, după care intri în prima misiune. Având o durată foarte scurtă, aceasta te familiarizează cu fundamentele jocului, atât la nivelul luptelor, cât și la cel al acțiunilor care trebuie îndeplinite în orașe etc. O dată depășită această primă etapă, RPG-iștii se vor trezi în ape teritoriale cunoscute,

datorită camarazilor care trebuie controlați. Conduci un grup de aventurieri, poți adăuga mai multe personaje și trebuie să stai la taifas cu locuitorii pentru ca aceștia să-ți încredințeze misiuni de îndeplinit. Nimic original până aici: structura jocului este un hibrid între gestiunea armatelor și cea a bătăliilor din **Disciples 2**, cu adăugarea conceptului de Action Point, foarte drag tipologiilor de joc orientate spre tacticizarea acțiunii, ca în **Fallout Tactics**. Fiecare unitate militară se poate uni cu alte două unități pentru a forma o armată de maximum trei unități. Mișcările și acțiunile acestora sunt reglate de action points, care



determină cantitatea de mișcări efectuabile și numărul de acțiuni, cum sunt atacul sau lansarea unei vrăji. De aici, mutarea atenției jucătorului către o gestiune a action points, în așa fel, încât să păstreze întotdeauna atâtea câte sunt necesare contraatacului, în runda sa. Dar aici apare marea problemă: acțiunea jocului este mult încetinită, căci, pentru a avansa ai nevoie de action points, pentru a lupta, ai nevoie de action points, pentru a realiza acțiuni în orașe, ghici de ce ai nevoie? Da, da, de action points! Chiar dacă sub aspectul role playing poți crește abilitățile personajelor prin adăugarea de puncte de mana sau action points, tot nu va fi suficient pentru a dinamiza un joc care are incredibilul dar de a-și asuma rolul de somnifer. Un alt fapt supărător este numărul scăzut de unități care pot intra în luptă: trei. Este prea restrâns pentru a induce o noțiune veritabilă de strategie. Când cele două armate se ciocnesc, action points din timpul bătăliei nu sunt altele decât cele pe care le-ai economisit în timpul deplasării și care-ți permit să ataci selectând una dintre unități, să-i dai un ordin de acțiune, să faci acțiunea, apoi deselectionezi unitatea și treci la a doua etc. Sistemul de luptă este unul arhaic și îți vine să-ți smulgi părul la vederea numeroaselor loadings, prezente chiar și în timpul confruntărilor. Grrrr! Cum magiile se pot lansa și în afara ecranului de luptă, aceasta din urmă își pierde tot farmecul și specificul tactic, rezultând doar o confruntare repetitivă și lungă cât o zi de vară. În rest, jocul prezintă o



ÎN ORAS POTI CUMPARA ARME. vrăji, poți să-ți odihnești luptătorii sau să-i lași în incinta orașelor pentru a le apăra



SĂRĂCIE LUCIE! Nu poți grupa decât trei unități, ceea ce este nefiresc de puțin



VRĂJI CU CARUL! 120 de vrăji pentru niște rezultate vizuale mediocre...



INGADUINȚĂ Al-ul inamicilor nu este unul foarte elaborat, scheleții nu se vor lua niciodată de minerii care sunt pe fugă

gestiune a magiei aproape identică cu cea din Age of Wonders și o mini-enciclopedie a monștrilor întâlniți. Regăsești toate castelele caracteristice universului heroic fantasy: magi, soldați, cavaleri și tot tacâmul de vrăji defensive, ofensive. Însă, chiar dacă jocul oferă mai bine de 120, lipsa lor de originalitate și de anvergură este vizibilă de la o poștă.

Empire of Magic este, totuși, decent grafic. Arealele care constituie cele 12 niveluri sunt variate, exotice chiar. Câteva efecte meteorologice aduc un plus de prospețime ansamblului. Cinematicile sunt bine realizate și designul protagoniștilor, relativ rafinat. Jocul se află ușor peste medie, dacă facem abstracție de coloana sonoră anecdotică cu sunete decepționante, enervante chiar.

Intenția de a crea ceva original din fuziunea a două genuri cum sunt TBS și RPG este laudabilă, dar nu **Empire of Magic** este cel care o va realiza. Din contră, este un joc pe care-l puteți ocoli, care nu prea are ce să vă ofere. Scenariul este rudimentar și un mare minus se deslușește în unul dintre cele mai proaste sisteme de luptă pe care le-am văzut vreodată. Nici multiplayer-ul nu salvează onoarea întregului: nu pot să-l numesc altfel decât monoton.

Este mult prea învechit, ca structură și grafică, pentru a putea rivaliza cu coloși ca **Heroes of Might and Magic 4**, **Age of Wonders** și **Disciples 2**. Dacă Mayhem ar fi reușit să-i imprime o notă de originalitate, **Empire of Magic** ar fi putut deveni un joc plăcut pentru pasionații TBS-ului fantasy. Așa însă...

DIAFANE BABANU'

Punctaj EMPIRE OF MAGIC

PRODUCĂTOR
Mayhem Studios

DISTRIBUTOR
Nobilis

PREȚ
cca. 40 euro

VÂRSTĂ
De la 12 ani

MULTIPLAYER
Rețea 2
Internet 2

PRO & CONTRA

- ➕ Grafică decentă
- ➖ Selectarea greoaie a diferitelor unități
- ➖ Îngrozitor de lent

GRAFICĂ	48%
SUNET	56%
CONTROL	53%
ATMOSFERĂ	46%
DESIGN	64%
MULTIPLAYER	49%

53 %

NECESAR
CPU 600 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1000 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Heroes of Might and Magic 4
Disciples 2



Casino

Binecunoscut persoanelor care se află într-o relație de tandrețe cu portofelul propriu, lanțul de restaurante Hard Rock Café apare aproape peste tot de-a lungul globului și se mândrește chiar cu faima de cazino în câteva orașe mari ale lumii anglo-saxone. Jocurile de noroc fiind universale, **Hard Rock Casino** este destinat tuturor celor care adoră să afișeze un surâs prosper pe față. Sunt disponibile opt dintre cele mai populare jocuri, între care Poker, Blackjack, Ruletă, Craps sau Keno. La începutul partidei, îți creezi personajul, care este dotat cu o sumă de 250 USD și cu care poți participa la toate disciplinele, desigur, în limita bugetului de care dispui. Sunt șase grade de dificultate, care se deblochează progresiv, în funcție de câștigurile tale, și fiecare dintre acestea (cu excepția ultimului, VIP) corespunde unui deceniu, din anii '50 până în anii '90. Ai propriul juke-box și mizele minime pentru fiecare – de la 1 la 50 USD în anii '50 și minimum 5.000 USD, în cazul în care ești VIP – care-ți golesc repede buzunarele. Jocurile sunt bine realizate în ansamblu, uiți de tine ore întregi, dar greșelile de AI care trișează cu nesimțire la blackjack și poker reduc mult interesul pentru singleplayer. Multiplayer-ul nu poate fi jucat decât online, dar partidele sunt mai rare decât puținii oameni prosperi din România! **Hard Rock Casino** este compatibil și pe Palm și Pocket PC, ceea ce poate fi un atu pentru niște business-men cum ne ținem.

DIAFANE BABANU'

Punctaj HARD ROCK CASINO

PRODUCĂTOR
Hexacto

DISTRIBUITOR
Mindscape

PREȚ
cca 25 euro

VÂRSTĂ
Fără limită

MULTIPLAYER
Rețea 8
Internet 8

PRO & CONTRA

- Meniurile sunt clare, nu te poți pierde în joc
- Coloana sonoră este plictisitoare
- Poate plăcea numai jucătorilor înveterați
- AI cu greșeli

GRAFICĂ	57%
SUNET	54%
CONTROL	67%
ATMOSFERĂ	59%
DESIGN	62%
MULTIPLAYER	35%

56 %

NECESAR
CPU 300 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 500 MHz
128 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Casino Empire



Chariots of War

Ia te uita: interfața asta abruptă, harta sobră, parcă-mi spun ceva! Da, anul trecut, cam pe vremea asta apărea **Legion**. Un joc cu o interfață simplă și ale cărei lupte se desfășurau într-o manieră pe cât de originală, pe atât de frustrantă... **Legion** și-a încheiat în mod stupid cariera, în ciuda laturii sale simpatice. De data aceasta ești trimis în Orientul Mijlociu și în Africa. Trebuie să-ți alegi poporul dintre etniile egipteană, libiană, mesopotamiană și babiloniană și să domini lumea. Acțiunea se împarte în doi timpi diferiți. Pe de o parte, ai gestionarea orașelor, a căror funcție principală este cea de a-ți furniza trupe. O economie bună va duce la creșterea orașelor, ceea ce înseamnă că vei dispune de numărul maxim de oameni pentru a forma o armată. Toate simple, la acest nivel. Luptele sunt însă identice cu cele din **Legion**. Înaintea confruntării trebuie să dai o serie de ordine pentru a-ți defini tactica, în funcție de forța de care dispui și de teren. Apoi intri în focul luptelor care au aceleași părți simpatice dar și aceleași mari neajunsuri din **Legion**. Mai sunt de semnalat câteva noutăți cum sunt fenomenele naturale sau ajustări ale diplomației, acum fiind posibil să ucizi un emisar. Chiar dacă interfața a fost vag revăzută, ea rămâne tot atât de urâtă și de nefuncțională. După cum s-a urnit, nasul îmi spune că **Chariots of War** va urma traseul lui **Legion**: un joc simpatic, dar care riscă să plictisească prin agasantele sale defecte.

DIAFANE BABANU'

Punctaj CHARIOTS OF WAR

PRODUCĂTOR
Slitherine Soft.

DISTRIBUITOR
Nobilis

PREȚ
cca 40 euro

VÂRSTĂ
De la 12 ani

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- Depășit din punct de vedere grafic
- La început simpatică, ideea de a nu interveni în lupte generează frustrare
- Copie "Legion" 1:1

GRAFICĂ	40%
SUNET	37%
CONTROL	63%
ATMOSFERĂ	27%
DESIGN	72%
MULTIPLAYER	-%

48 %

NECESAR
CPU 233 MHz
64 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 500 MHz
128 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Legion

ACTION

CUPRINS

Tomb Raider:	
The Angel of Darkness.....	64
Chaser.....	68
Day of Defeat.....	70

Half-Life 2 pe 30... blahembrie

Toată lumea știe că **Half-Life 2** "e pe vine", dar întrebarea de jackpot a ultimelor săptămâni pare să fie: când anume?! Este foarte adevărat că jocul se află în producție de vreo cinci ani de zile și că, din acest punct de vedere, nu ar trebui să existe nici un dubiu în privința respectării termenului de 30 septembrie de către Valve. Problema este că un subiect atât de fierbinte era imposibil să nu devină

ținta a tot
felul de

zvonuri răutăcioase, iar luna iulie a fost plină de asemenea "știri". Mai întâi a venit site-ul Amazon.com, care a afișat inițial o altă dată de lansare pentru pre-comenzi, și anume 15 decembrie (de ceva vreme, acest termen a fost readus la clasicul 30 septembrie). La sfârșitul lunii iulie, a venit rândul celor de la GameSpot să arunce vreascuri pe foc, anunțând că Vivendi au

a m â n a t

lansarea lui **Half-Life 2** pentru "mai încolo". Doar două zile mai târziu, alte două site-uri specializate au revenit asupra subiectului, citându-l pe Amy Farris (PR în cadrul Vivendi). Conform acestuia, "Valve lucrează încă pentru lansarea din 30 septembrie", iar rapoartele care anunțau amânarea jocului sunt de fapt o "neînțelegere". În lumina acestor informații deosebit de edificatoare, răspunsul la întrebarea "**Half-Life 2** va apărea pe 30 septembrie sau mai târziu?" nu poate fi decât unul: Da!

MITITEL CASTRO



Test

ction-adventure

DOCTOR

DOCTOR

DOCTOR

DOCTOR

DOCTOR

DOCTOR

Sofia Hiss
ndment

DOCTOR

DOCTOR



The background image is the cover art for the video game Tomb Raider: The Angel of Darkness. It depicts the character Lara Croft in a dark, gothic-style environment with a checkered floor. She is in a dynamic, crouching pose, looking back over her shoulder. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows.

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Încep să fug după ea și, într-un târziu, istovit de atâta exercițiu fizic, o ajung din urmă și o văd cum intră pe ușa unui depozit. Îmi trag sufletul, iuțesc pasul, încerc clanta ușii: e deschisă. Intru timid și încerc să disting ceva în bezna care mă înconjoară. Dintr-o dată aud o răsuflare grea și mă îndrept în acea direcție. Se aprind luminile și, în fața mea, apare cea mai sexy eroină a tuturor timpurilor, cu pistolul ei de 9 mm îndreptat spre mine. După o clipă de tăcere care pare o eternitate, lasă pistolul jos, face doi pași spre mine și, pe un ton stins, mă roagă s-o ajut. Din senin pornește alarma, zgomotul ascuțit... trezindu-mă. Mă uit în jurul

meu și recunosc obiectele atât de familiare; sunt în camera mea. Arunc o privire la ceas: e ora nouă dimineața. Pornesc credinciosul meu calculator și după cinci secunde, apare iconul căutat: **Tomb Raider: The Angel of Darkness**. Din păcate, era doar un vis...

Frumoasa și ispititoare zeiță a lumii jocurilor s-a întors. După ce au înmormântat-o sub o stâncă în Egipt și i-au adus ultimele omagii în **Chronicles**, producătorii au revenit asupra deciziei luate și s-au gândit că poate n-a venit încă vremea pensionării ducesei de Saint Bridget. Echipând-o cu o nouă garderobă, un nou arsenal, un nou partener și o atitudine schimbată, băieții

E noaptea târziu! După o tură de șforță în Montmartre, lopătez spre barca pe care am parcat-o undeva, pe malul Senei, în mijlocul unui cartier rău famat. **Dintr-o dată, de pe o alee întunecată, apare o siluetă feminină, care mă răstoarnă și fuge mai departe. Mă ridic, mă șterg de praf... și îmi dau seama că silueta mi se pare mult prea cunoscută**





de la Core Design au realizat un nou joc **Tomb Raider**, plin de greșelile vechi...

Povestea începe cu câțva timp după evenimentele din **The Last Revelation**: miraculos, Lara scapă de sub stana de piatră și se întoarce în lumea civilizată. Ca jucător, te implici în cursul evenimentelor, din momentul în care eroina este căutată de Werner von Croy. Mănată de curiozitate, precum și de sentimente mult mai intense, ea purcede la Paris unde, în urma unei dispute aprinse cu profesorul, Lara devine martora asasinării fostului ei mentor. Condițiile misterioase în care s-a produs crima o mână pe domnișoara Croft să fugă din apartament și să-și caute adăpost în suburbiile rău famate. După ce recuperezi jurnalul profesorului, afli că ultimele sale cercetări aveau ca țintă misteriosul artefact, numit **Obscura Paintings**: cinci picturi din secolul al XIV-lea, despre care se presupune că ar avea puteri supranaturale. Clientul care l-a angajat pe von Croy este Pieter von Eckhardt, un personaj sinistru despre care se zvonește că ar fi trăit deja secole întregi. Colac peste pupăză, întreaga capitală a Franței este terorizată de o serie de crime misterioase, zvonurile menționând un monstru fioros. În aceste condiții "favorabile", cu poliția-n coaste, Lara Croft începe o anchetă pe cont propriu, pentru a-și spăla onoarea de sângele care a pătat-o și pentru a găsi adevărații responsabili. În afară de grafica îmbunătățită, care rămâne, totuși, cu mult în urma

așteptărilor, primul lucru care sare în ochi este controlul modificat. Tastele au rămas cam aceleași: apăsând **Alt**, eroina sare, apăsând **Ctrl**, poți s-o determini să interacționeze cu diferite lucruri, tasta **1** o pune pe vine, iar **0** îți dă voie să-și rotești capul, ca să poți analiza împrejurimile. S-a renunțat la butonul care îi conferea pentru o scurtă perioadă de timp o viteză sporită în timpul alergării. De asemenea, s-a schimbat modul de stabilire a tempoului: apăsând tasta **Shift**, se activează opțiunea de plimbărici, stare care se menține până la următoarea apăsare a aceleiași taste. S-a introdus și posibilitatea folosirii mouse-ului, dar, contrar așteptărilor, mișcarea "șoa-recului" n-are efect asupra camerei, ci direct asupra eroinei. La prima vedere, schimbările par nesemnificative, dar, pornind jocul,

Tomb Raider



Cu acest prim episod apărut în 1996 începuse totul. Angajată de Jaqueline Natla să găsească un artefact îngropat într-un cavou din Peru, Lara Croft, arheologul cu spirit de aventură, i-a cucerit pe fani genului action-adventure. Pe parcursul celor 15 niveluri aveai ocazia să vizitezi locații din America de Sud, Grecia, Egipt și, la sfârșit, chiar Atlantida.

Tomb Raider II



locația obiectului magic, cultul Fiamma Nera punându-i tot timpul bețe în roate. Pe parcursul celor 16 misiuni vei vizita printre altele Marele Zid chinezesc, Veneția și Tibet.

Pomești alături de atrăgătoare eroină în căutarea pumnalului lui Xian, artefact care, potrivit legendei, conferea posesorului său puterea unui dragon. Lara nu e singura interesată de

Tomb Raider III



De data aceasta aventurile încep în India, de unde trebuie să recuperezi așa-numitul Infada Stone. Urmărind cursul râului



surpriza e neplăcută. Mișcările ei sunt veridice, dar prea calculate, prea robotice: noul înjeraș al întinericului n-o să facă niciodată un pas în plus și n-o să alunece puțin după ce se oprește din fugă. În plus, ai un sentiment ciudat, de parcă eroina ar fi băut prea mult absint și nu-ți răspunde la comenzi întocmai cum te-ai aștepta. O altă schimbare, care ține de tendința producătorilor de a realiza un joc cât mai realist, este limitarea forței fizice. Astfel nu vei mai putea sta agățat de pereți, de streșini sau de iederă ore în șir, deoarece Lara va obosi și își va da drumul. Dar, exersând aceste capacități, aptitudinile ei se vor îmbunătăți.

De acum încolo te vei putea furișea pe lângă inamici. Ciudat este faptul că degeaba este activată opțiunea de furișare, domnișoara Croft urcă scările asemenea unei capre negre care sare de pe un pisc pe altul. În timp ce te furișezi, poți să te apropii oricât de mult de inamici, chiar poți să te și lovești de ei, dar, atâta timp cât nu le intri în raza vizuală, nici nu te vor observa. Cam atât despre tendințele de a apropia jocul de realitate. S-a renunțat și la cele două pistoale cu muniție nepuizabilă. De acum încolo va trebui să-ți gestionezi foarte bine muniția, deoarece cartușele și gloanțele se numără printre materiile prime rare. Nu trebuie să te sperii însă dacă ai rămas fără "plumb", pentru că eroina a luat niște lecții de tai'chi și își poate aborda oponentii și cu mâna liberă. Cel mai eficient rămâne elementul-surpriză: un adversar luat pe nepusă masă este pus la pământ din două mișcări. Cu arma scosă din teacă se schimbă puțin și controlul, Lara începând să se miște ca un boxer de categorie ușoară. În vreme ce cu domnișoara Croft va trebui să execuți mai ales acrobații, Kurtis Trent va

presupune un gameplay mult mai activ și mai violent. Folosind discul din dotare, acest „jmecheraș” va face ravagii în rândurile inamicilor. Nemaivorbind de capacitățile sale supranaturale, pe care le vei experimenta chiar tu! Noua atitudine a eroinei e șocantă pentru vechii fani ai seriei. În loc să caute artefacte aparținând unor culturi demult uitate, ea intră prin casele pașnicilor locuitori ai Parisului, însușindu-și coliere, inele cu diamant, vinuri vechi, înregistrări valoroase, preschimbându-le apoi pe euroi la cea mai apropiată casă de amanet. Una dintre cele mai șocante faze este însă cea în care-l provoacă la pariu pe antrenorul unui mic club de box, cu sediul într-o veche biserică. Dispăruse parcă din ea finețea și eleganța, nu mai era o lady, părea mai degrabă o puștoaică răsfățată. O altă inovație adusă seriei este introducerea dialogurilor multiple choice. În asemenea situații, vei obține informații în funcție de răspunsurile date. Câteodată, de aceste răspunsuri depind și șansele tale de a rămâne în viață. Noua grafică nu este urâtă, dar rămâne cu mult în urma promisiunilor și reclamelor făcute. Sunetele și muzica sunt reușite, dar.. nimic deosebit. În concluzie, pot să spun că încer-

Punctaj THE ANGEL OF DARKNESS

PRODUCĂTOR
Core Design

DISTRIBUTOR
Best Computers

PREȚ
cca. 33 euro

VÂRSTĂ
De la 11 ani

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -



PRO & CONTRA

- Grafica îmbunătățită
- Abilitatea de a te furișea
- Noua atitudine a Larei
- Controlul mai ciudat



74 %

NECESAR
CPU 500 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1500 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Indiana Jones & The Emperor's Tomb
Tomb Raider V: The Chronicles

carea de a moderniza saga și de a corecta vechile greșeli rămâne asemenea întâlnirii mele cu Lara Croft, doar un VIS. Dar visele pot deveni realitate...

IVAN PERTURBINCĂ

Tomb Raider IV

Gange, vei da de cercetătorul scoțian dr. Willard, care-ți destăinuie adevărata poveste a artefactului. În acest al treilea episod misiunile vor avea loc la Londra, pe o mică insulă din Oceanul Pacific, în celebra Area 51 din Nevada, și nu în ultimul rând Antarctica. Mulți dintre fanii jocului consideră că partea a treia a fost cea mai reușită.



Croy. Pornind din templul lui Seth, toată acțiunea are loc exclusiv în Egipt. Sfârșitul tragic îl știți cam toți, restul să se apuce și să-l joace.

The Last Revelation reprezintă o întoarcere la origini. Nivelurile de antrenament ne conduc în Cambodgia anului 1984, când Lara a fost încă studenta fără experiență a lui Werner Von

Tomb Raider V



parcursul a câtorva niveluri ni se arată unele dintre cele mai importante evenimente din viața ei, printre care și recuperarea pietrei filozofale din Roma.

Chronicles este o culegere a unor amintiri despre cea mai curajoasă aventurieră a tuturor timpurilor. După ce a fost îngropată de ruinele templului lui Horus, toată lumea o crede moartă. Pe



Chaser

Te trezești pe o masă chirurgicală, cu tot felul de fire care-ți ies din corp.

Reușești să le scoți, dar, în loc să apară vreun membru al personalului medical, niște soldați își fac zgomotos intrarea. Te decizi să fugi de oamenii care-ți zic Chaser...

Chaser, Chaser... Sună cunoscut de undeva, dar nu-ți poți aminti de ce. Suferi de o amnezie totală. În timp ce încerci să scapi de pe nava spațială HMS Majestic, ești invadat de mici fragmente de amintiri, dar nu reușești să compui întreaga imagine cu ele. Un alt nume: Stone! Poate, poate el știe cine ești, de unde vii, ce s-a întâmplat cu tine, poate el te ajută să-ți regăsești viața pierdută. Există însă o problemă: toți cei pe care îi întâlnești vor să te vadă mort. Singura soluție e să iei o cabină de salvare și să te duci să vezi cum arată Pământul în 2044. Pe parcursul jocului vei vizita numeroase locații variate, printre care orașe abandonate aproape în totalitate, o rezidență japoneză construită în vârful unui zgârie-nori de sute de etaje, întunecatele mine de pe Marte, baze militare din Rusia etc. Există nenumărate scene intermediare, folosite de producători pentru a face să evolueze firul epic. Singura problemă e că povestirea nu este prezentată bine în

joc, și cei care vor să știe ce se întâmplă cu adevărat vor trebui să consulte manualul jocului. În fiecare scenă va trebui să duci la bun sfârșit un șir de obiective: începând cu găsirea unui anumit obiect (care apoi trebuie folosit într-un anumit loc) și până la asasinarea unor oameni importanți, paleta este destul de largă. Nivelurile sunt uriașe, dar niciodată nu trebuie să-ți faci griji că te îndrepti în direcția greșită, deoarece, prin metode

subtile, producătorii îți dirijează pașii mai tot timpul. De asemenea, nivelurile sunt foarte detaliate, deși nu toate sunt la fel de complexe. Cea mai mare problemă e însă timpul. Ca să rezolvi unele niveluri, îți vor trebui ore întregi. E greu de spus cât ar trebui să dureze un joc, dar e foarte clar că producătorii puteau să-l mai scurteze prin scoaterea unor elemente inutile. De exemplu, la unele misiuni de pe Marte, va trebui să călătorești de



mai multe ori cu un fel de tren pentru a ajunge la destinație. Până aici toate bune și frumoase, doar că aceste călătorii durează câteva minute bune, timp în care nu se întâmplă nimic. Nici măcar peisajul nu se schimbă: vei vedea același tunel roșiatic și nimic altceva. Interacțiunea cu celelalte personaje va fi simplă: folosind una dintre cele 20 de arme din joc, va trebui să ciuruiesti tot ce-ți iese în cale. Pentru a mai colora gameplay-ul a fost adăugat așa-numitul Adrenaline Mod, un fel de bullet-time în 1st person. Activându-l, nu vei putea executa săriturile impresionante ale lui Max Payne, dar vei putea ținti cu mai mare precizie. Pentru a reda evenimentele din **Chaser**, cei de la Cauldron și-au făurit un engine grafic propriu. Denumit CloackNT, motorul grafic este destul de avansat, având incluse ultimele tehnologii din domeniu. Deși rezultatul nu este atât de impresionant ca imaginile din **Half-Life 2**, se vede totuși că programatorii și-au dat silința. Atât locațiile interioare, cât și cele exterioare arată destul de bine, efectele de reflexie ale apei sunt uimitoare, iar datorită tehnologiei pixel-shading majoritatea obiectelor reflectă lumina în mod realist. Totuși așa adăuga nemulțumirea mea legată de aceste reflexii: e bizar să vezi cum hainele purtate de Chaser reflectă mai bine lumina decât armele pe care le poartă. Parcă ai fi îmbrăcat în țoale de tinichea! Vocea personajului principal, John Chaser, este cea împrumutată de Jay Benedict. Personal, nu mă pot declara încântat de rezultat, neputând să-mi imaginez personajul văzut pe ecran cu vocea care ieșea din boxe. Restul actorilor de sincron sunt în regulă. Muzica nu aparține vreunui nume de notorietate, dar este destul de reușită și variată. Însă, din cauza timpului îndelungat petrecut cu rezolvarea unei misiuni, melodiile

pot deveni enervante. În opinia mea, **Chaser** este un joc făcut în grabă și nefinisat. Deși nu se precizează cât timp îți trebuie ca să termini jocul, conform experiențelor mele, numărul orelor petrecute în această lume SF se situează undeva pe la 20. Problema e că multe dintre acestea vor părea pierdute degeaba, deoarece nu prea există factori motivați care să te facă să continui jocul. Totuși **Chaser** poate fi o alegere bună dacă luăm în considerare distracția oferită de partidele LAN sau de cele desfășurate prin Internet.

IVAN PERTURBINCĂ

Punctaj CHASER

PRODUCĂTOR
Cauldron

DISTRIBUITOR
JoWood

PREȚ
cca 25 euro

VÂRSTĂ
De la 16 ani

MULTIPLAYER
Rețea 16
Internet 16

PRO & CONTRA

- Arme bine realizate
- Partide multiplayer captivante
- Niveluri prea mari
- Jocul e nefinisat

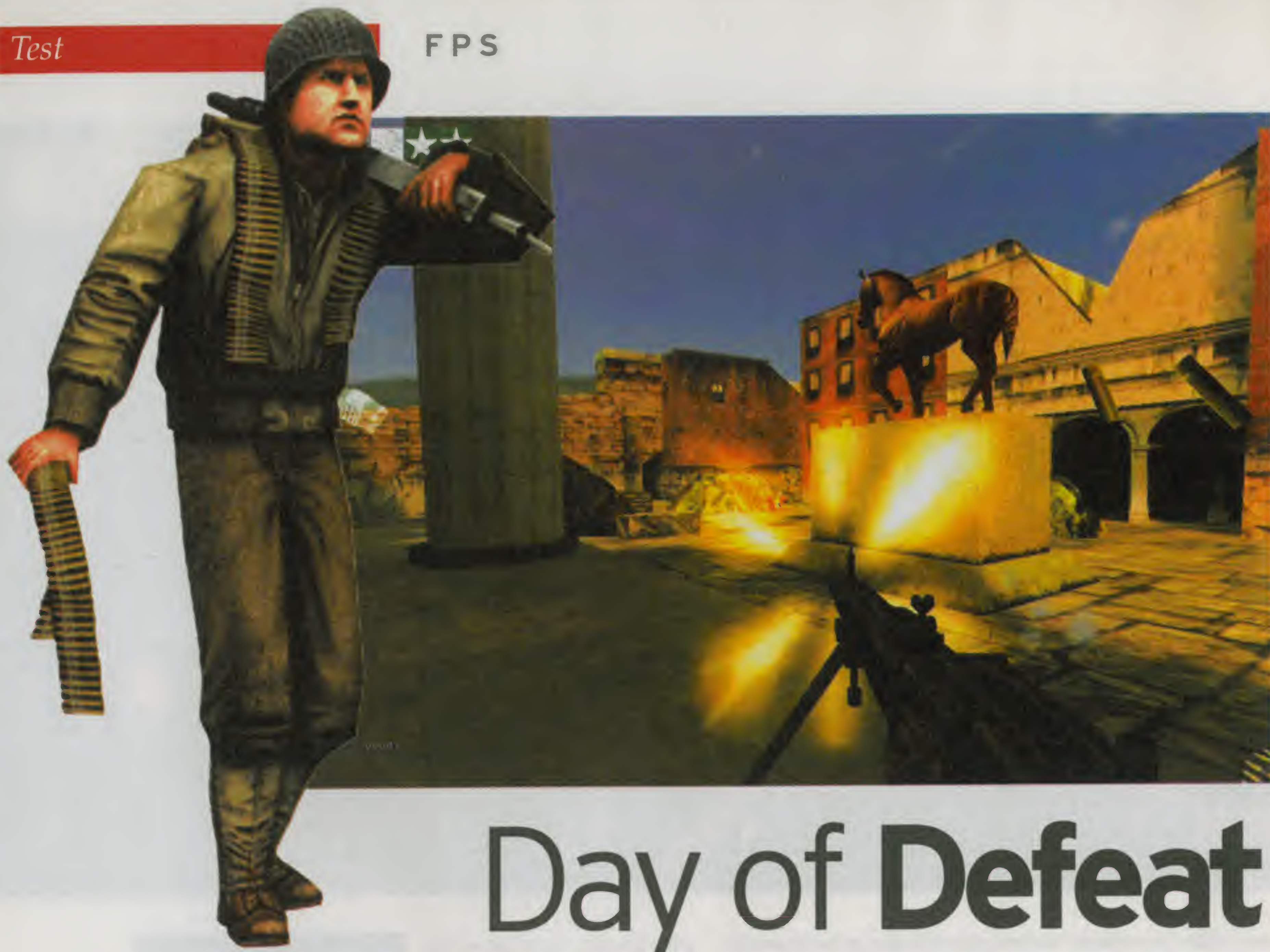
GRAFICĂ	74%
SUNET	76%
CONTROL	78%
ATMOSFERĂ	73%
DESIGN	67%
MULTIPLAYER	81%

74 %

NECESAR
CPU 650 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1100 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Will Rock
Star Trek Elite Force II



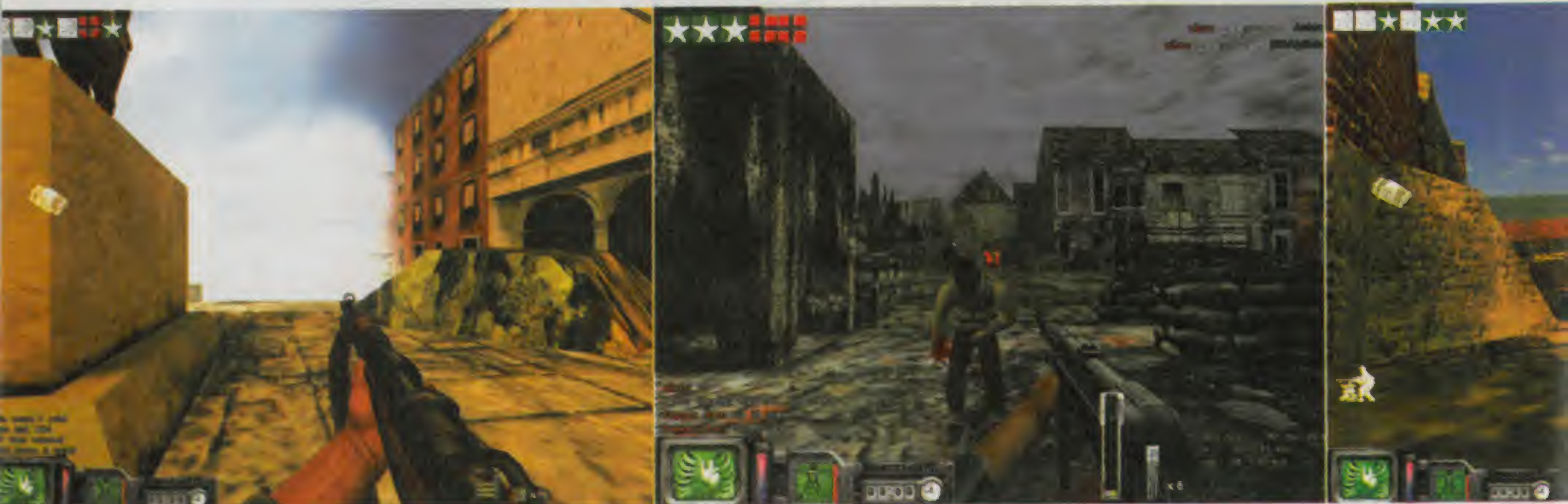
Day of Defeat

Nimănui nu trebuie să-i prezint Half-Life, jocul creat de Valve, care în 1998 a schimbat genul FPS. În vremuri în care nimeni nu spera să apară vreo continuare, jocul a reușit să supraviețuiască prin nenumăratele sale MOD-uri

Acestea sunt deja atât de multe, încât chiar și fanii înrăiți le-au pierdut șirul. Fără îndoială, cel mai cunoscut este **Counter-Strike**, dar au fost remarcabile și **They Hunger**, **Opera** sau **Action Half-Life**. Un alt lucru impresionant este faptul că multe titluri ajunse cunoscute, apărute cu ani după **Half-Life**, nu numai că s-au inspirat din original, dar au preluat o sumedenie de idei și

din aceste modificări. Unul dintre cele mai așteptate MOD-uri a fost **Day of Defeat**, aproape 100% identic cu **Medal of Honor** sau **Battlefield 1942**, diferența cea mai mare fiind că

ultimele două nu se concentrează doar asupra părții de multiplayer. Însă un ippon incontestabil este faptul că **DoD** exista încă de pe vremea când celelalte două jocuri nu erau decât o idee





în căpățâna "aiurită" a producătorilor. Garanția calității este chiar trupa producătoare, responsabilă de comiterea originalului, trupă care, jucându-se cu originalul, a făurit și CS-ul: discreții băieți de la Valve. Exact ca în cazul lui CS, DoD a atins vârsta la care, dintr-o simplă modificare care circulă gratuit pe Internet, se transformă într-un joc în toată firea, ambalat și apoi vândut de pe rafturile magazinelor. În schimbul banilor scoși din pușculița în formă de purcel (sau, în cel mai rău, caz din adăpostul șosetelor puturoase) primești versiunea 1.0, care este deja stand alone. Doar prezentarea s-a schimbat, conținutul fiind identic cu versiunea gratuită care poate fi descărcată de pe Internet. Interesant este de urmărit evoluția versiunilor: prima a fost denumită 1.3, ultima 3.1, iar varianta cuibărită în fundul cutiei este 1.0.

Pe scurt, DoD este un tactical shooter desfășurat în perioada celui de-al doilea război mondial. Cei care au participat la niște partide online ale unor jocuri asemănătoare știu exact despre ce vorbesc. Înteleg aici Return to Castle Wolfenstein, MoHAA sau Battlefield 1942. Știu că

mulți vor sări athletic, cu suspensiile în sus, spunând că nu li se pare corect să pun toate aceste jocuri sub aceeași pălărie, subiectul testului prezent nepotrivindu-se exact în decor. Dar trebuie să precizez că avem de-a face cu un joc care, datorită atmosferei și cantității de muncă investite, poate concura cu celelalte jocuri deja consacrate.

Ideea de bază este aceeași ca în cazul fiecărui joc de echipă: există câteva niveluri și mai multe modalități de a juca, fiecare cu regulile și misiunile proprii. Una dintre echipe reprezintă forțele Axei, pe când ceilalți joacă rolul Aliaților. De personajul ales depinde arsenalul cu care vei începe confruntarea. Dacă mori, ai posibilitatea de a reîncepe jocul chiar și cu un alt personaj decât cel cu care ai început partida. Paleta personajelor este largă, ai de unde alege. De partea aliaților îți vor sta la dispoziție: Rifleman, Master Sergeant, Staff Sergeant, Sergeant, Sniper, Machine Gunner, Support Infantry și, nu în ultimul rând, Paratrooper. Forțele Axei îți oferă posibilitatea să te încerci în posturile de MG-Schütze, Unteroffizier, Scharfschütze, Sturmtruppe, Grenadier, Fallschirmjager sau Stosstruppe.

Din cauza arsenalului echilibrat, nu se poate spune că o grupare ar fi mai tare decât cealaltă. Totuși, în funcție de hărți, vor exista misiuni în care o tabără va fi într-o situație puțin mai avantajoasă decât cealaltă. Cele 15 hărți disponibile sunt bine realizate și promit o distracție de lungă durată. Controlul este bine gândit: dacă alergi tot timpul, obosești mai repede, în timp ce sari nu poți trage. Fiecare armă are alți și alți parametri, fiecare având atât puncte forte, cât și puncte slabe. Sunetele armelor sunt reușite, deși cunoscătorii spun că în versiunea 1.3 erau mai veridice. Din păcate, la capitolul grafică, jocul stă cam prost. Deși rulează fluent pe aproape orice configurație, se vede că engine-ul grafic a îmbătrânit. Pentru cei care n-au centrale atomice acasă, dar vor să savureze febra partidelor de multiplayer, Day of Defeat este alegerea perfectă.

IVAN PERTURBINĂ

Punctaj DAY OF DEFEAT

PRODUCĂTOR
Valve

DISTRIBUTOR
Activision

PREȚ
cca 25 euro

VÂRSTĂ
De la 18 ani

MULTIPLAYER
Rețea 32
Internet 32



PRO & CONTRA

- + Arme veridice
- + Partide multiplayer bestiale
- Engine grafic bun de pensionare
- Mici bug-uri

GRAFICĂ	78%
SUNET	81%
CONTROL	89%
ATMOSFERĂ	81%
DESIGN	77%
MULTIPLAYER	81%

81 %

NECESAR
CPU 300 MHz
64 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 800 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Battlefield 1942: Road to Rome
Medal of Honor: Spearhead



septembrie 2003 nr. 20/III
Preț: 54.500 lei

FULL VERSION
VIRTUAL DUB

CD FORUM

MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCATIONAL

60 DEMO, TRIAL
SHAREWARE

E-BOOK:
PIETRE VII, MIRCEA MALIȚA

SOFT EDUCATIV:

BABEL FISH DIRECT

EARLY SCIENCE

GEOGRAFIK2 LITE

NOTECARD 2

SOFTUL LUNII:

GREAT ITALIAN PAINTING

1 CD-ROM

multimedia

Pearl Harbor

Muzica Indiană

Enciclopedia Artelor Marțiale

CONCURS CONCURS CON
Norton Antivirus
Furnicuța

ADVENTURE

CUPRINS

CSI: Crime Scene Investigation.....74

Dușul rece al celor de la Lucas Arts

E₃ -ul de anul acesta a adus câteva surprize plăcute fanilor genului adventure. Cei de la Lucas Arts s-au prezentat cu proiecte solide, de a continua două jocuri care încă și azi se află în topul preferințelor jucătorilor: **Sam & Max** și **Full Throttle**. Cel din urmă, jocul anului 1995, a fost un adventure plin de umor care avea ca tematică viața bandelor de motocicliști de pe Road 66. Continuarea aventurilor lui Ben, protagonistul primei părți, a fost denumită

Full Throttle 2: Hell on Wheels. În pofida imaginilor publicate și informațiilor prezentate, old riderii genului erau sceptici privind noua odraslă a celor de la Lucas Arts: îi deranja faptul că producătorii promiteau un gameplay plin de acțiune. Primul duș a venit la sfârșitul lunii iulie, când s-a anunțat întârzierea jocului. Acesta nu va mai fi livrat fanilor în preajma Crăciunului, ci doar de Iepurașul de Paști, la anul. Știrea care a pus capăt așteptărilor este una cât se poate de tristă: dezvoltarea jocului **Full Throttle 2: Hell on Wheels** a fost oprită. Nu vă vine să credeți? Din păcate e adevărat! Declarația provine de la Simon Jeffery, actualul președinte al Lucas Arts, care și-a adus în apărare una dintre cele mai penibile scuze: "...nu

vrem să-i dezamăgim pe nenumărații fanatici FT". Nu știu ce părere aveți voi, dar eu cred că tocmai au făcut acest lucru. Domnul Jeffery și-a încheiat speech-ul cu următoarea frază: "... sperăm să înțelegeți că vrem să rămânem fideli spiritului originalului și că vrem să realizăm cea mai bună continuare...". Poate că sunt eu tont, dar dacă vor să realizeze o continuare extraordinară, care să rupă totul, eu cred că primul pas ar fi continuarea dezvoltării și nu stoparea acesteia. Oameni buni vă rog, nu vă agitați, puneți jos borcanele, ouăle și roșiile stricate... suntem noi ludici, dar totuși civilizați... nu, vă rog nu dați cu pietre în producători. Mai există o ultimă rază de speranță: **Sam & Max 2: Freelance Police**.

IVAN PERTURBINĂ





CSI: Crime Scene Investigation

Încă o transpunere a unui serial de televiziune alungit, venit de dincolo de Ocean, umplut până la refuz de umorul yankeilor, menit să extindă lobotomia și să crească numărul pungilor de chips consumate în fața ecranului...



Cam acestea mi-au fost primele gânduri când am primit **CSI: Crime Scene Investigation**. Încă un joc de aventură cu perspectivă panoramică, o paradă a clișeeilor arhicunoscute. Deja dinainte să încep investigațiile am început să casc gândindu-mă la ce mă așteaptă. Din fericire însă, jocul conține mult mai mult carburant, decât am presupus. Trebuie să recunosc că nu am văzut nici un episod al serialului TV care stă la baza jocului... până n-am

terminat creația celor de la Ubi Soft. A fost o surpriză deosebit de plăcută să constat că nu doar vocile personajelor principale, ci și ale celor secundare, chiar și a naratorului, coincid. În plus, întreaga echipă CSI



din Las Vegas apare în joc. Primul lucru care mi-a stârnit simpatia a fost controlul deosebit de ușor. Fanii acestui gen știu prea bine cât de enervant poate fi când o aventură brilliant realizată este stricată de un



LAS VEGAS POLICE DEPARTMENT ORIGINAL IDENTIFICATION REPORT		
NAME		SEX
Stan Ginns		Male
DATE OF BIRTH	HEIGHT	WEIGHT
January 13, 1983	5'9"	165 lbs.
EYE COLOR	HAIR COLOR	FOOT SIZE
Blue	Black	11.5
ADDITIONAL INFORMATION		
Piercings: left and right lobes, right tragus septum		
PREVIOUS ARRESTS		
07/19/00 - Possession of narcotics		
04/20/03 - Possession of narcotics with intent to sell		

FINGERPRINTS

PRINT
RETURN



control prea complicat. În joc, mișcarea se face cu ajutorul mouse-ului, iar, când dai de un obiect cu care poți să interacționezi, imediat apare și sindromul vânătorii de pixeli: cursorul capătă o nuanță verzuie, și poți să începi să-ți bați capul pentru a afla ce ar trebui să faci cu acel obiect. Lumea din joc o percepi din perspectivă 1st person, adică prin ochii alter-ego-ului tău. Ecranul este împărțit logic, fiecare element fiind situat exact unde te aștepți. Bara cu obiecte, caracteristică acestui gen, a fost așezată în treimea inferioară a ecranului. Ea este împărțită în trei secțiuni: Locations, Tools și Evidence. Pe oricare ai alege-o ți se deschid o serie de noi posibilități. Nu trebuie să te sperii însă, sistemul de meniuri este logic realizat: puritan și complex în același timp. Restul ecranului rămâne liber pentru a putea analiza mediul din jur. Alegând prima secțiune ți se va prezenta lista locațiilor în care poți să faci investigații, care se va modifica în funcție de situație, și lista locațiilor „constante”, pe care le poți vizita oricând. În ultima categorie se înscriu

morga, unde medicul legist îți va furniza cu informații valoroase despre victime, camera căpitanului unde, în afară de informații, vei putea solicita eliberarea unor mandate de arestare sau percheziție, și, cel mai important dintre toate, laboratorul. Cel mai folosit meniu va fi așa-numitul Tools. Scenele crimelor ascund nenumărate informații care așteaptă să fie descoperite. Pentru a atinge acest țel, va trebui să identifici urmele și să aduni probe. Astfel și obiectele pe care le ai în dotare au fost împărțite în două categorii: Detection și Collection. În vreme ce pensula de evidențiere a amprentelor, lupa și lampa cu raze UV se încadrează în prima categorie, mănușile de cauciuc, penseta și pungile pentru depozitarea lucrurilor adunate reprezintă cele mai importante obiecte din meniul Collection. În urma unui dublu clic, jocul îți dă o descriere exactă a fiecărui obiect în parte. Meniul Evidence conține urme/amprente găsite, obiectele și documentele adunate. Cele din urmă sunt cele mai utile, deoarece conțin informații neprețuite care pot fi folosite în timpul interogatoriilor. Ca să nu te pierzi, există și un buton Case File, la activarea căruia apar informațiile vitale. Deși jocul se lăbărțează pe trei CD-uri, numărul cazurilor pe care va trebui să le anchetezi este restrâns. Fiecare CD conține câte două misiuni, care la un loc totalizează o durată de joc de 3-4 ore. Rușinos de puțin! Merită însă a fi precizat faptul că misiunile sunt variate: începând de la incendiere și terminând cu omuciderea, repertoriul CSI este variat. Ca jocul să nu fie prea greu încă de la început, prima misiune are caracter de tutorial. Pentru fiecare caz rezolvat primești și un mic bonus: în funcție de rezultat, vei putea vedea concept art-urile respectivului capitol. Cea mai mare surpriză o vei descoperi dacă rezolvi fiecare misiune 100%. Părții grafice și celei audio n-am ce să le reproșez: scenele realizate cu tehnologia Quicktime sunt frumoase, și, împreună cu muzica, respectiv sunetele jocului, creează o atmosferă deosebit de plăcută. Deși nu e nevoie de coloși ai graficii 3D, jocul are probleme cu anumite versiuni de DirectX. În plus, dacă nu dispuneți sistem de operare în limba engleză, s-ar putea să aveți neplăcuta surpriză că jocul nu vrea să ruleze. Trecând peste aceste mici erori,

echipat cu cunoștințe te-meinice ale limbii engleze, poți verifica dacă ai venă de detectiv. Distracție plăcută, dragul meu Watson!

IVAN PERTURBINĂ

Punctaj CSI

PRODUCĂTOR
UbiSoft

DISTRIBUITOR
Ubi Soft

PREȚ
cca. 30 euro

VÂRSTĂ
De la 12 ani

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- + Atmosferă plăcută
- Prea ușor
- Prea scurt

GRAFICĂ	<div style="width: 75%;"></div>	75%
SUNET	<div style="width: 81%;"></div>	81%
CONTROL	<div style="width: 89%;"></div>	89%
ATMOSFERĂ	<div style="width: 80%;"></div>	80%
DESIGN	<div style="width: 77%;"></div>	77%
MULTIPLAYER	<div style="width: 0%;"></div>	-%

79 %

NECESAR
CPU 500 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 700 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
X-Files: The Game
Shivers 2

Vol. 9

1700-1500 î.Hr.

ed. p. 1000
ultimă

alpha

44.500 lei

august 2003

Prima enciclopedie cronologică

**Nodul gordian:
Dacii în America**

**Un sat de peste
5.000 de ani**

**Rond
pe mapamond**

Memphis

Povestea ta

- ▶ Migrația arienilor
- ▶ Regatul din Knossos
- ▶ Dansuri cultice cretane
- ▶ Amon și religia egipteană
- ▶ Carele de luptă
- ▶ Istoria începe la Tărtăria!

CONCURS

SPORT

CUPRINS

Midnight Club II.....78

Pure Pinball.....80



Clubul lunatecilor vitezomani

S-ar zice că filmul 2 Fast, 2 Furious a prins destul de bine la publicul amator de curse citadine nocturne (pss-pss... *ilegale*), iar producătorii de jocuri nu au lăsat să le scape o asemenea ocazie de a face un ban în plus. Cei de la Rockstar s-au sincronizat cel mai bine cu lansarea filmului, mulțumită recentului **Midnight Club II**, prinzând chiar primul val de cumpărători entuziaști. Dar,

cu toate că au reușit să implementeze foarte bine partea de cascadorii, nitro-uri și sărituri colosale, jocului lor îi lipsesc două ingrediente cheie: posibilitatea modificării mașinii după bunul plac și dreptul de a folosi mărcile mașinilor din realitate. Ingrediente care se vor regăsi, însă, în noul titlu **Need for Speed** al celor de la Electronic Arts. Din acest punct de vedere, și nu numai, **NFS: Underground** va avea un atu incontestabil. Pentru că degeaba ne-a oferit Rockstar câteva zeci de mașini, având performanțe foarte variate, ce-i drept, dacă nu le-am putut configura și "tatua" pentru a ne reprezenta cât mai bine. Iar partea de multiplayer on-line din **Midnight Club II** nu este nici ea prea convingătoare. Cât despre nivelul de detaliere a graficii din cele

două jocuri, aici competiția este încă deschisă pentru ambii concurenți. Din câte am văzut până acum în imaginile oferite de EA, ar fi de ajuns ca aceștia să includă excelente reflexii dinamice ale caroseriilor din **Midnight Club II**, pentru a câștiga cursa... mă rog, aproape. Pentru că am uitat să amintesc un amănunt esențial: **NFS: Underground** nu va apărea decât la anul! Așa că ne așteaptă câteva luni bune, în care vom fi nevoiți să ne mulțumim doar cu oferta deloc modestă a celor de la Rockstar - care, să nu uităm, include și recentul **GTA: Vice City**. Însă, pentru amatorii curselor adevărate de drag racing (adicătelea anii '50-'60), nu am decât o singură recomandare: **Street Rod**. Săpați adânc, căci e vechi de aproape 15 ani!

MITITEL CASTRO





Midnight Club II



La doar două luni de la lansarea lui Vice City, Rockstar revine pe scena curselor și ilegalității ludice cu un nou titlu arcade până la măduvă. **Amatori ai simulatoarelor realiste - păzea, că vin șmecherașii de la miezul nopții!**



Sincronizat de minune cu apariția filmului "2 Fast, 2 Furious", **Midnight Club II** se dovedește a fi un joc destul de slăbuț, la prima vedere. După primele curse pe străzile din Los Angeles, eram încă ferm hotărât să nu-i acord un scor mai mare de 70. Au trebuit să treacă ore bune de curse nebune, pentru ca jocul celor de la Rockstar San Diego să-și arate valoarea – ore pe care nu știu câți dintre fanii simulatoarelor auto vor avea răbdarea să le îndure. Iar asta pentru că **MC2** este un arcade prin excelență, în care accentul nu este pus pe control sau pe simularea fizicii, ci pe distracție, spectacol și viteză. Până și schimbătorul manual de viteze își pierde utilitatea în acest joc, și cam la fel se întâmplă și cu damage-ul mașinii, al cărui rol este preponderent estetic.

Pe măsura profunzimii gameplay-ului sau, mai degrabă, a lipsei acesteia, se prezintă și coloana sonoră a jocului. Nu aș putea spune exact ce genuri au ales producătorii, pentru că nu sunt tocmai un specialist în asemenea soiuri dubioase de "muzică"; tot ce pot

spune este că, jucând **MC2**, am ajuns să apreciez adevărata valoare a mp3-urilor și a playlist-urilor personalizate! Mult mai bine se prezintă lucrurile sub aspect vizual, cam singurul capitol la care jocul strălucește, literalmente. Cel puțin reflexiile mașinilor m-au cucerit de la prima vedere, caroseriile mașinilor oglindind într-adevăr clădirile și monumentele din jur, și nu ceva reflection-map static. Un artificiu grafic interesant este și schimbarea perspectivei (FOV), pentru accentuarea senzației de viteză. Aceasta apare în cazul folosirii Nitro-ului, fiind dublată de un motion-blur brutal atunci când prinzi câte un "super-boost" – pentru a cărui "încărcare" trebuie să rezisti câteva secunde în spatele unui oponent.

În legătură directă cu grafica jocului este și sistemul fizic, cel cărui i se datorează ciocnirile spectaculoase, mersul pe două roți sau săriturile fantasmagorice peste zeci și zeci de metri, mașini și clădiri. Dar, totodată, trebuie să remarc și problemele care apar aici, detecția coliziunilor fiind, de multe ori, suspectă: te



izbești de obiecte invizibile, intri parțial în șosea ori în alte mașini, iar pietonii, terifiați la vederea hârbului tău aflat în derivă, o zbughesc direct în clădirea de lângă ei... prin perete! Iar dacă tot am amintit de sistemul fizic, de aici și până la control nu mai este decât un pas; unul tare dureros, din păcate. Din această perspectivă, jocul a fost creat fără pic de compasiune pentru jucătorii PC tradiționali, cu degetele mereu rătăcite prin tastatură. Controlul este imprecis și, pe alocuri, chiar haotic, mașina având tendința să intre în derivă fără explicație, la viteze mici. A încerca să folosești finețea în MC2 e ca și cum ai încerca să te scobești între dinți cu o coadă de mătură: nu numai că nu poți, dar apare riscul auto-mutilării (și mutilării auto). Așa că cea mai bună tactică este aplicarea înțelepte zicale "Ce-o fi o fi!", în cel mai rău caz urmând să reiei cursa de la capăt. Ca o mențiune obligatorie, cei care posedă un gamepad sau un volan ar putea să nu fie de acord cu asemenea afirmații. Dar, din moment ce acesta nu a fost și cazul subsemnatului, scorul acordat este pe măsura nervilor cauzati de controlul prin tastatură.

Totuși, până nu închei, poate ar fi bine să amintesc și



modurile de joc din MC2. În primul rând ai la dispoziție modul Career, în care, pe măsură ce câștigi curse, primești o groază de mașini noi și chiar două-trei motociclete (prea puțin exploatate, în opinia mea, oferind un gameplay cu totul special și mult mai antrenant decât cel pe patru roți). Majoritatea curselor se rezumă la unul și același lucru: atingerea tuturor checkpoint-urilor, într-o ordine prestabilită sau nu, și terminarea pe primul loc pentru a putea avansa.

Complexitatea celor trei orașe în care se desfășoară acțiunea (Los Angeles, Paris și Tokyo) este cu adevărat impresionantă, Parisul, cel puțin, fiind împânzit de obiective turistice și chiar un sistem simplificat al celebrelor catacombe. Celelalte moduri de joc sunt Arcade și Network, existând chiar posibilitatea definirii propriilor trasee cu ajutorul editorului încorporat. Așadar, pentru aceia dintre voi care căutați o distracție simplă și intensă,

Midnight Club II nici că se putea să apară mai bine. Noi, restul, mai așteptăm oferte...

MITTEL CASTRO

Punctaj MIDNIGHT CLUB II

PRODUCĂTOR
Rockstar
San Diego

DISTRIBUTOR
Take 2

PREȚ
cca 45 euro

VÂRSTĂ
De la 15 ani

MULTIPLAYER
Rețea 8
Internet 8

PRO & CONTRA

- ➕ Grafică bună, cu reflexii dinamice, explozii...
- ➕ Senzația de viteză și săriturile spectaculoase
- ➖ Control dezastruos prin tastatură
- ➖ Dificultate exagerată după jumătatea jocului

GRAFICĂ	86%
SUNET	77%
CONTROL	58%
ATMOSFERĂ	89%
DESIGN	84%
MULTIPLAYER	78%

78%

NECESAR
CPU 800 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1400 MHz
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Midtown Madness 2
Grand Theft Auto 3



Pure Pinball

Când ai jucat ultima oară un pinball din acela serios, cu butoane slinoase și sticla spartă de la toți pumnii încasați? **Dacă ai nostalgia acelor vremuri, Pure Pinball îți va descătușa iar apucăturile sălbatice**



Uite dom'le cum își aduce omul aminte de vremurile bune de odinioară, de zilele ploioase de la mare, în care clămpăneam frenetic un "flipper" de dimineața până seara, de mi se înroșeau buricele degetelor și mi se goleau buzunarele... A venit apoi și epoca de aur a PC-ului, mijlocul anilor '90 fiind perioada de vârf a pinball-urilor 2D. Nu știu voi cum le-ați primit sau dacă v-au atras măcar vreodată, dar eu, unul, eram înnebunit după sportul cu bila de metal: **Pinball Fantasies**, **Extreme Pinball**, **Psycho Pinball** - le-am jucat și pe ele până am făcut bătătură, însă nici o clipă nu m-am gândit cum ar fi să le joc dintr-o perspectivă 3D ("gameplay-ul" din realitate fiind și el destul de... plat).

Totuși, inevitabilul trebuia să apară, iar acum vreo doi ani am jucat și eu primul meu titlu de acest gen cu adevărat 3D, **Adventure**

Pinball. Din păcate, pasul s-a dovedit a fi prea îndrăzneț, respectivul pierzând din intensitatea pinball-urilor de altădată. Și, cu toate că **Pure Pinball** face un nou salt în privința graficii (pixel shading, Anti-Aliasing, Anisotropic Filtering), nici el nu pare să reînvie gloria bătrânelor 2D-uri.

Primul mare dezavantaj care iese în evidență este numărul scăzut al meselor, producătorii preferând să se concentreze asupra unei modelări cât mai detaliate a acestora. **Excessive Speed**, **World War** și **Runaway Train** sunt cele trei mese care te așteaptă în **Pure Pinball**, temele alese nefiind tocmai geniale. Totuși ideea celei de-a doua mi s-a părut chiar interesantă – tancuri, avioane, buncăre, "the good stuff". Cea cu mașinile este prea banală, iar cea cu trenul... chü-chü, hai să fim serioși. La o primă vedere, structura "circuitelor" pare

să fie mai îmbârligată ca oricând, dar, în cele din urmă te cam prinzi ce combo-uri să faci, pe unde trebuie băgată bila și pe unde iese, plus alte asemenea secrete existențiale. Nu putea să lipsească nici minunatul și mereu-evazivul mod MultiBall în care, pentru ca distracția să fie completă, până la patru bile invadează masa – slăbuț, în comparație cu nebunia dezlănțuită din **Extreme Pinball**, unde pe una dintre mese puteai obține zeci de bile simultan! În mod similar acestuia, fiecare masă din **Pure Pinball** are între una și trei palete adiționale pentru direcționarea bilei, în plus față de cele două standard de la baza mesei.

O altă ușoară dezamăgire este oferită de meniul jocului: făcând abstracție de setările grafice și audio, acesta nu mai vine cu obișnuitele opțiuni de gameplay, ca setarea numărului inițial de bile sau a nivelului de dificultate. Singurele variațiuni pot fi obținute în timpul jocului, prin modificarea camerei sau a nivelului de zoom (cu tastele F1 la F12). Acest



lucru este într-adevăr o noutate, punând în valoare minunata grafică 3D: poți astfel să rămâi la clasică perspectivă top-down de ansamblu sau să te apropii de masă, pentru o senzație mai mare de viteză. Există și câteva vederi "cinematice" speciale, cum ar fi cea din spatele bilei, care produc un efect vizual amețitor. Însă, pe termen lung și pentru performanțe de durată, este mult mai recomandată vederea clasică.

Despre grafică nu pot spune decât că este cea mai bună dintre titlurile de gen jucate de mine. Și, chiar dacă am ratat majoritatea pinball-urilor din ultimii ani, nu ai cum să fii dezamăgit de detaliul dus la extrem în acest joc. Reflexiile, cel puțin, sunt impresionante, iar sunetele completează atmosfera într-un mod fericit, de cele mai multe ori. Cât despre partea de multiplayer, conceptul acestui mod de joc nu s-a schimbat absolut deloc în ultimii 10 ani. Și în **Pure Pinball** avem clasică opțiune de a porni o partidă cu 4 jucători, care se vor ridica, rând pe rând, de la masă după

strecurarea bilei în afara suprafeței de joc, pentru a face loc următorului candidat la Jackpot. Better luck next time, sucker!

MITITEL CASTRO



Punctaj PURE PINBALL

PRODUCĂTOR
Iridon Interactive

DISTRIBUTOR
Simon & Schuster

PREȚ
cca 30 euro

VÂRSTĂ
Fără limită

MULTIPLAYER
Single PC 4
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- + Cel mai arătos pinball la ora actuală
- + Perspective dinamice ale camerei
- Puține mese și doar una inovatoare
- Lipsa setărilor clasice de gameplay

GRAFICĂ	85%
SUNET	86%
CONTROL	71%
ATMOSFERĂ	77%
DESIGN	73%
MULTIPLAYER	67%

78%

NECESAR
CPU 600 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1200 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Adventure Pinball
Extreme Pinball



Baldur's Gate

O să-mi rămână în memorie și în suflet pentru toată viața. Chiar dacă s-ar putea să isc mici dubii referitoare la sănătatea mea mintală, tema muzicală a jocului, marșul acela care poate că este cu o clasă peste ceea ce am auzit cu toții în *The Lord of the Rings*, mi-a rămas în memorie. Tonul acela epic, un pic emfatic este printre cele mai frumoase pe care le-am ascultat într-un joc instalat pe bunul meu amic PC. A fost jocul care a trezit în mine toate imaginile visate în copilărie, pe vremea când mi se citeau povești, iar mai apoi, când citeam romanele cavalierești și mă vedeam în roluri de cavaler pentru care singurele lucruri care contau cu adevărat erau onoarea și dragostea domniței iubite, dar și ajutorarea celor sărmani. Mai bine să nu devin patetic... Am reușit să-l joc abia pe la începutul lui 1999 și stăteam ca siderat în fața intro-ului, urmat de pitoreasca interfață acompaniată de acea muzică superbă. Simțeam cum mi se face pielea ca de găină, chiar dacă focul trosnea protector în sobă, dar și cum începea să se simtă, undeva într-un colțișor al camerei, parfumul unic, cu o scânteie de divin, al AD&D-ului. N-aș putea spune că AD&D-ul a însemnat pentru mine o experiență, ci, mai degrabă, una dintre cele mai frumoase și mai intense trăiri din viața mea, și, cum este ușor de ghicit, intrarea în party-ul acestui RPG rămâne în continuare dificil de înlocuit cu altceva. Știam că jocul urma să aibă o poveste nemaîntâlnită, o grafică superbă, efecte atmosferice dinamice și, ceea ce conta cel mai mult, o libertate deplină a protagonistului aflat în compania unui party format din până la cinci personaje, fiecare cu povestea lui, trăirile și comportamentul propriu...

Interfața jocului era plăcută (atinge paroxismul în *Baldur's Gate 2*), dar aria jocului era cam mică, pentru că nu aveai posibilitatea să te eliberezi de barele de comenzi. Aveai senzația că joci într-o carte poștală! Un alt neajuns era acela al animațiilor personajelor și modelelor de personaje umane, care erau practic identice. Aventura începe chiar de aici: personajul nostru, căruia îi dăm numele în faza de creare (excepțional!), este copilul adoptiv al unui mag puternic. Din start, aflăm că trebuie să părăsim orașul, fără să ni se spună motivul. Curiozitatea ne împinge să vrem să ne însoțim tatăl, moment în care ni se alătură buna noastră prietenă, hoața Imoen. Dar se întâmplă ceva îngrozitor: la căderea nopții, părintele nostru adoptiv cade victimă unui asasinat. După acele momente tragice, perfidul mag ne atenționează (noi și Imoen scăpăm basma curată din acel atac) că trebuie să continuăm ceea ce el a început și ne recomandă să ajungem cât de repede la The Friendly Arms Inn. În cursul călătoriei avem o primă gustare din ceea ce ne așteaptă în aventura noastră. Apar primii inamici, pe care-i învingem destul de greu, ei fiind, totuși, pe măsură experienței noastre (nivel 1) și putem include în party și primii doi companioni. În realitate, cele două personaje sunt niște adevărați bufoni: mi-au murit aproape instantaneu de la primirea lor în party. O dată ajunși la



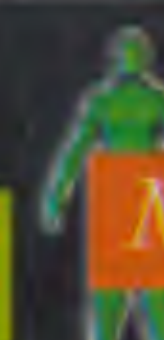
Friendly Arms Inn intrăm în lumea magică a lui **Baldur's Gate**. Locația este sugestivă și muzica de aici contribuie din plin la atmosferă. Este o melodie colosală, care se potrivește perfect cu atmosfera gotico-medievală a jocului. Amintesc aici că **Baldur's Gate** a fost unul dintre primele jocuri care au utilizat audio ambiental al Creative – EAX al SounBlaster Live. În Friendly Arms Inn o vom cunoaște pe Jaheira și pe soțul ei, două personaje care vor avea un rol esențial în derularea jocului. Frumoasa elfă Jaheira va deveni un personaj-cheie și în **Baldur's Gate 2**. De aici ne vom începe peregrinările prin Forgotten Realms. Schema jocului este următoarea: libertate de acțiune practic totală, poți să mergi unde vrei, să ucizi pe cine vrei și să vorbești cu oricine. Cel mai bine este să urmezi firul poveștii, care este simplu și captivant, și, dacă vrei să divaghezi, ai la dispoziție zeci de subquest-uri, foarte simpatice și variate.

Punctul forte este povestea principală, unde esența este să-ți dezvolți personajele cu scopul de a-ți învinge inamicii, care sunt tot mai puternici. Istoria luptelor este toată luată din D&D, RPG-ul la masă "combativ" prin excelență. **Baldur's Gate** fiind o fidelă transpunere a acestui stil de joc, este normal să fie centrat pe lupte și pe explorarea dungeon-urilor. Altfel cum s-ar mai putea numi Dungeons&Dragons? Dintre cele patru episoade ale sagăi, **Baldur's Gate** este cel mai liniar, cel în care te pierzi cel mai rar, în sensul că nu este atinsă o cantitate înspăimântătoare de locații, quest-uri, personaje și dialoguri. În **Baldur's Gate** știi întotdeauna ce trebuie să faci și de ce. Pentru aceasta ai posibilitatea să-ți creezi cel mai bun party

dintr-un număr decent de personaje cu care interacționezi de-a lungul jocului. Sigur că nu suntem la nivelul lui **Baldur's Gate 2**, unde ai tone de personaje pe care le poți include în party și unde realizarea celui mai bun party este aproape imposibilă. Ai de ales clasa personajului și allignment-ul, care sunt idei bine convertite de AD&D în succesori. Atunci, de ce **Baldur's Gate**? Pentru farmecul lui! Pentru că este mai simplu, mai puțin dezvoltat, mai aventuros. Povestea este mai frumoasă tocmai pentru că este mai puțin complexă. În **Baldur's Gate 2** ai totul pe tavă încă de la început, căci pornești de la nivelul opt! În **Baldur's Gate** însă, simți o imensă bucurie la vederea caracterelor care devin tot mai puternice. Drumul este lung și presărat de primejdii, pornești de la zero și simți cum crești împreună cu personajul tău. La început fugi te orice vietate te-ar putea vătăma, în final te simți puternic și stăpân pe two handed sword +2 de care nu te poți despărți. Ce te poate determina să adori **Baldur's Gate**? Cred că totul! De la dialogurile dintre personaje, care se ceartă chiar (fapt nemaiîntâlnit înainte în vreun joc), la minunatele cărți pe care le poți citi, dialogurile bine scrise și comicul de situație (copiii din sate care te provoacă la bătaie sau îți cer să le povestești aventurile trăite)... **Baldur's Gate** este RPG-ul PC prin definiție. Nu ai voie să nu-l joci, este perfect pentru începători în AD&D și fascinant pentru cei inițiați. Aș putea spune, că o dată cu apariția lui **Baldur's Gate**, s-au ivit zorii unei noi ere în genul RPG. E prea mult spus? E prea puțin? Jucați-l și vă veți da singuri răspunsul.

DIAFANE BABANU'





MOD zone

DATE

Producător
Narcissus Entity

MOD
Deus Ex

Web
[www.deusex-machina.com/
cassandra-project](http://www.deusex-machina.com/cassandra-project)



The andra Project

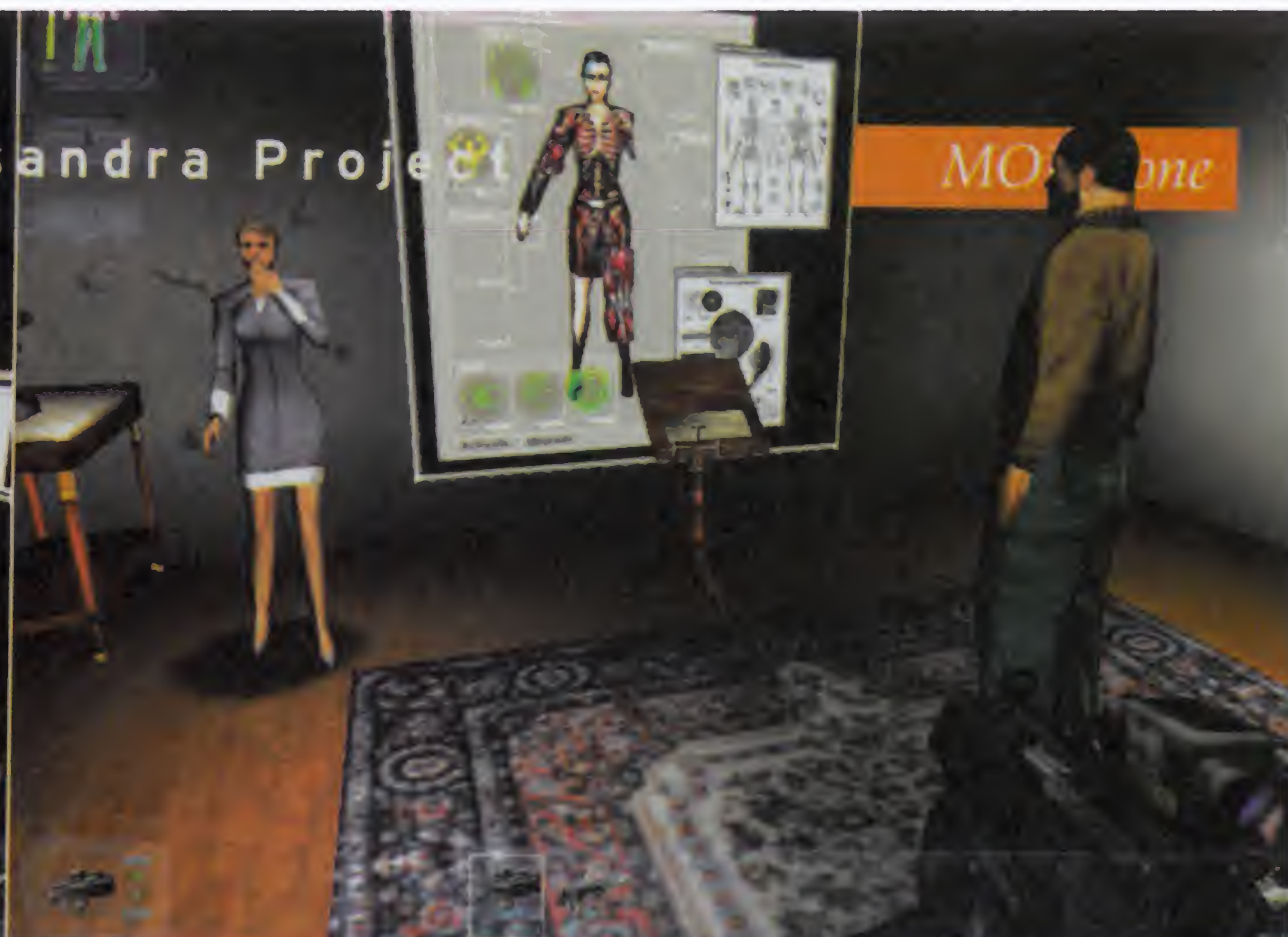
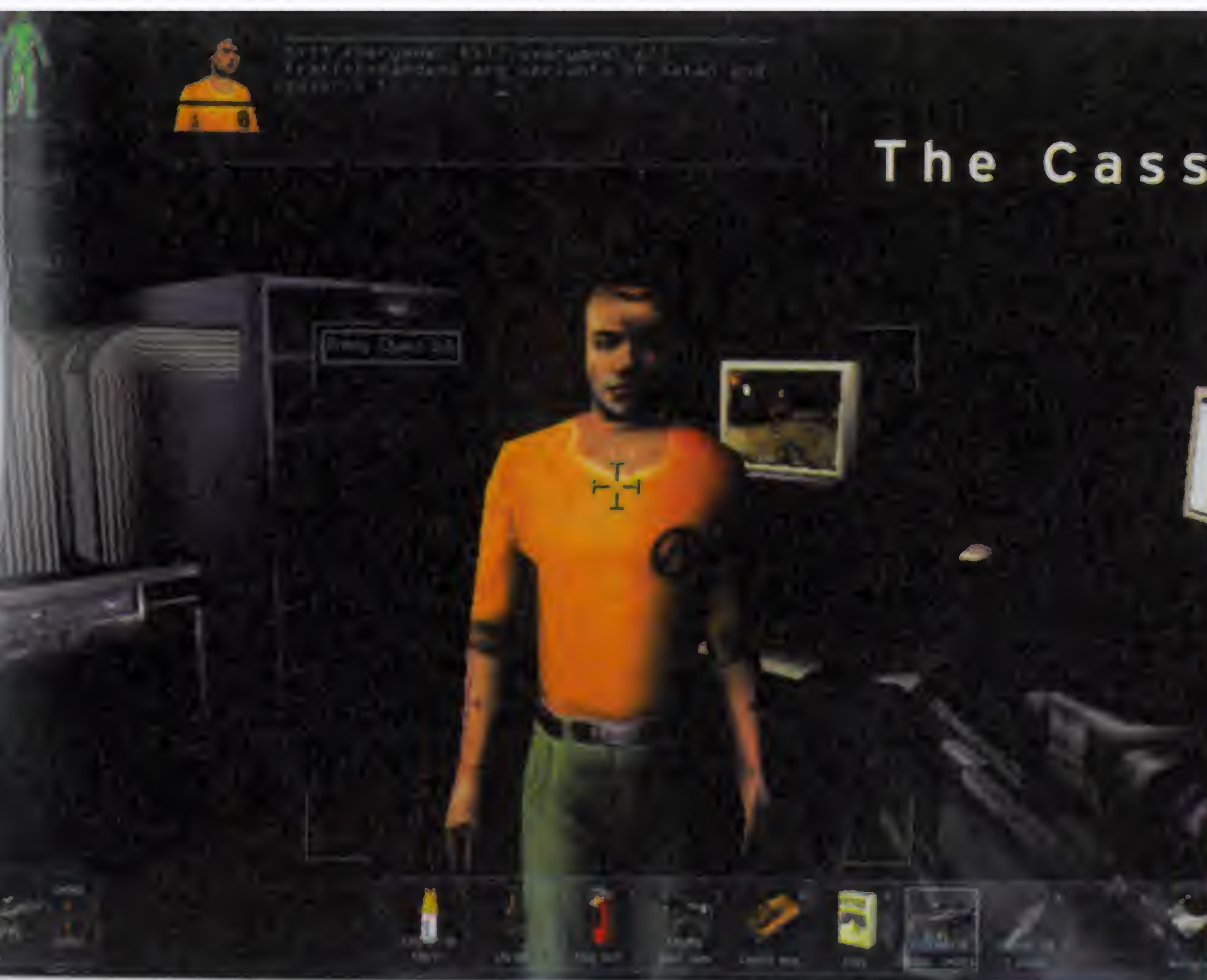


The Cassandra Project



În ciuda succesului de care s-a bucurat în rândul jucătorilor și criticilor deopotrivă, **Deus Ex** este un joc mai puțin atractiv pentru creatorii de MOD-uri, SDK-ul oferit de producătorul Ion Storm nefiind foarte ușor de utilizat. Din această cauză, MOD-urile de **Deus Ex** sunt mai puține la număr (comparativ cu cele de **Half-Life** de exemplu), așa încât am fost destul de intrigat de apariția lui **Cassandra Project** la începutul lunii iulie. Până la acea dată, eu, unul, nu mai auzisem de el, cu toate că dezvoltarea acestui proiect a început în urmă cu vreo doi ani de zile. De fapt, pachetul lansat în vară conține doar primul episod din ceea ce se vrea a fi un MOD single-player destul de consistent.

Așa cum ne-a dezvăluit Kieron Gillen (membru al echipei producătoare și fost redactor PC Gamer), prima misiune va fi tratată pe parcursul a patru episoade, primul lansat ocupându-se doar de "briefing" și acomodarea jucătorului cu schimbările aduse de **Cassandra** la nivel de gameplay. Acestea nu sunt chiar atât de multe, fiind vorba doar de o modificare parțială de **Deus Ex** (pentru mai multe explicații, vezi "Ce sunt MOD-urile" din numărul trecut al revistei). Merită, totuși, să amintim arsenalul complet înnoit, mulțimea de obiecte create de băieții de la Narcissus Entity și, mai ales, schimbarea de sex și de personalitate adusă personajului principal. În **Cassandra** preiei rolul Anastasiei Katarina Durova – o agentă cam sictirită de viață, ironică și puținel bionică, având tot felul de implanturi high-tech pentru îmbogățirea abilităților fizice primite "prin default" de la mama-natură. Însă cel mai îmbogățit este vocabularul personajelor din joc, acestea afișând un repertoriu lingvistic din care vei învăța și câteva noi



derivații ale injuriosului "F-word". Cantitatea de dialoguri inclusă în acest MOD este debordantă, iar pentru a epuiza toate opțiunile de dialog vei avea nevoie de vreo oră, două... Singura parte nasoală este că, în primul episod, nu prea ai parte de acțiune adevărată, ci doar sub forma unei simulări în zona de antrenament a bazei. Misiunea efectivă va începe doar în al doilea episod – pentru care mai avem însă de așteptat nițel. Pentru a afla mai multe despre viitoarele episoade ale **Cassandra Project**, am luat legătura cu sus-numitul Kieron Gillen. În continuare am selectat câteva dintre răspunsurile sale mai relevante.

Pe scurt, la ce ne putem aștepta după acest prim episod: încotro se îndreaptă povestea, ce (alte) personaje vom întâlni și cum vor fi structurate misiunile în privința gameplay-ului?

Păi, prima misiune se desfășoară în Dartmoor – una dintre zonele mai retrase din Anglia, sursa a tot felul de evenimente de-a lungul anilor, cu baze militare și locații rurale tipic britanice. Nivelul este un fel de tribut adus lui **Thief**, dar nu limitează jucătorul la o abordare 'stealth'. E, mai degrabă, o reluare a unor teme din

Thief.

Cea mai mare parte a acțiunii din Episodul 2 are loc în și în jurul satului amintit în briefing-ul misiunii. Deși există suficiente elemente de investigație pentru cei care preferă acest stil de joc, se poate urma și o abordare mai directă. Satul nu apare pe nici o hartă a zonei și găzduiește o grupare religioasă; iar tipii sunt oarecum – ăăă – ciudați.

Partea a treia va fi continuarea misiunii, sub forma unui vag tribut **System Shock**, printre altele. Iar partea a patra este revenirea la bază și debriefing-ul.

Ați început lucrul la Episodul 2 sau așteptați să apară mai întâi Deus Ex: Invisible War?

Lucrăm activ la partea a doua și nu așteptăm din mai multe motive: la sfârșitul ultimului episod aveam deja terminate prea multe materiale pentru a le arunca; **Deus Ex 2** este încă o necunoscută, plus că nici măcar nu a fost confirmat un SDK, ci doar se fac presupuneri; iar **Cassandra** ar necesita o reproiectare masivă pentru a se potrivi engine-ului **DX2**. Evident, până nu apare acesta, nu ne putem apuca de așa ceva. Am vrea să-l vedem mai întâi, și doar pe urmă să luăm o decizie. Iar pentru că asta

va mai dura șase luni, am preferat să continuăm lucrul.

Prima misiune – adică episoadele 2, 3 și 4 – va fi făcută pentru **DX1**. Pe urmă... eh, vom ajunge noi și acolo. Sperăm.

Ai putea estima cumva când veți termina următorul episod? Ah, și totuși câte episoade ați planificat până în acest moment?

Avem câteva idei pe termen lung, dar, ca planuri concrete, totul este stabilit până la sfârșitul Episodului 4, care încheie prima misiune. Cât despre lansarea următorului episod, chiar nu ne putem agăța încă de o dată anume. Deoarece experiența ne-a învățat că o vom încălca.

MITITEL CASTRO





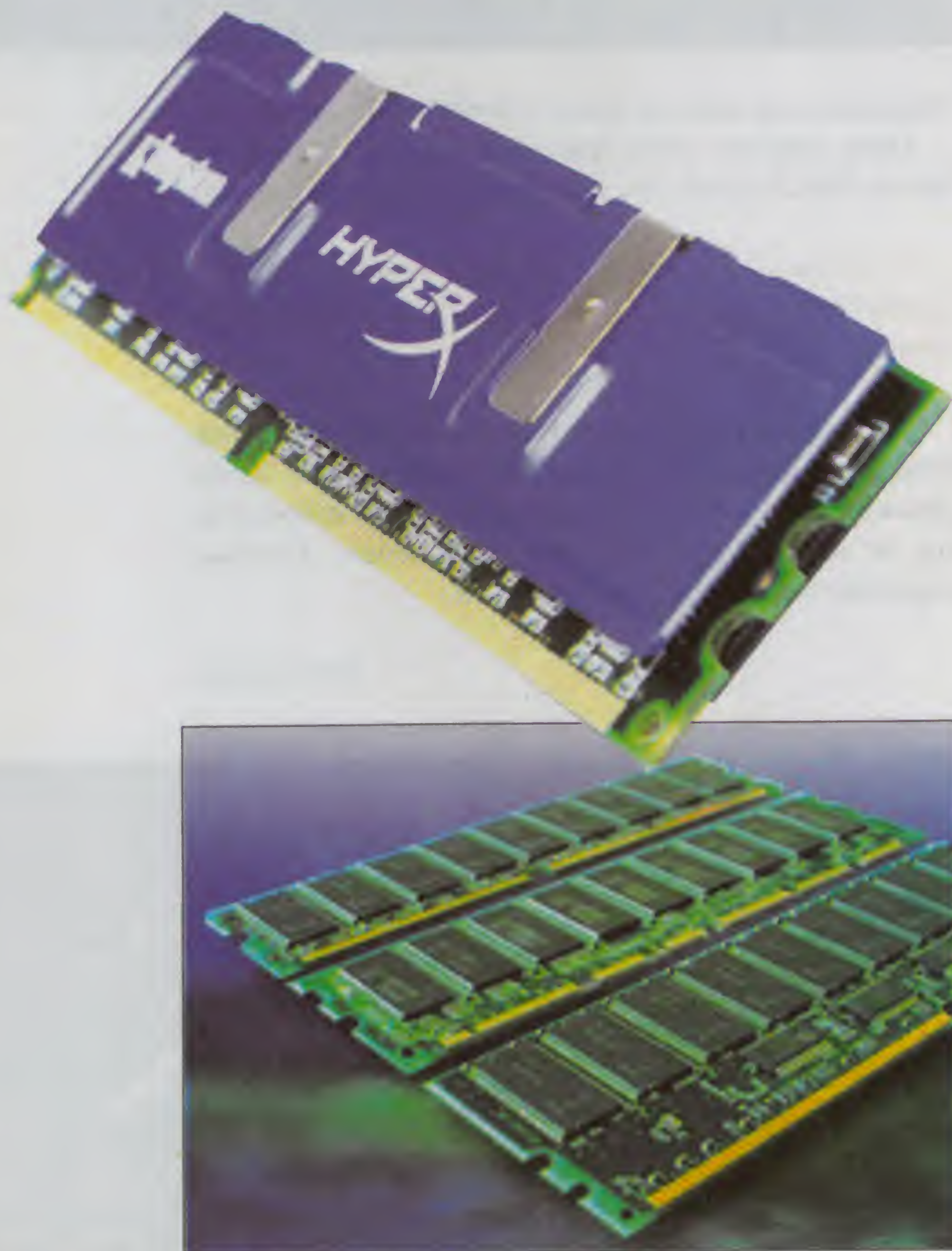
Tuning-ul memoriei

Cum să accelerezi viteza RAM-ului

Să găsești o potrivire perfectă între memoria RAM și placa de bază e ca și cum ai juca o partidă de cărți legat la ochi! Vechea tehnologie DDR-1 nu poate face față cerințelor actualelor plăci de bază. Dar noul standard DDR-2 este proiectat cu cipuri de memorie noi, și, astfel, a schimbat formatul plăcilor de bază și a redus tensiunea RAM-ului – asta înseamnă că memoria RAM poate ajunge la o viteză de 667 MHz. Dar nu vă așteptați la o nouă tehnologie până la sfârșitul anului. Până atunci, puteți să optimizați setările din BIOS pentru a scoate ultima picătură de performanță din memoria RAM sau pentru a rezolva problemele de instabilitate. De asemenea, vechile sisteme își pot îmbunătăți performanța cu noile module. Chiar dacă nu puteți rula modulele DDR400 la viteza maximă de 400 MHz, puteți tuninga timpi și la viteze mai mici ale memorie, sporind, astfel, viteza sistemului.

Tuning-ul modulelor

Puteți începe prin selectarea modulelor care depășesc standardul DDR400, care oferă setări mai mari ale vitezelor, respectiv ale timpilor (timp de acces reduși!). În timp ce modulele de marcă nu respectă anumite standarde, numele lor indică doar cât de mult pot fi supratactate. Însă memoriile DDR nu-și pot arăta adevărata forță, până nu se



instalează în modul dual pe placa de bază și, astfel, împreună, două DIMM-uri măresc considerabil banda de memorie. Plăcile care suportă modul Dual pentru AMD sunt cele cu cipset nForce 2 sau cipset-urile Intel 7205 (și, mai de curând 865 și 875) pentru procesoarele Intel. Însă există o șmecherie: întotdeauna trebuie să aveți două module identice. BIOS-ul stabilește timpii RAM-ului după cel mai lent modul aflat în sistem, pentru ca sistemul să fie stabil; o recomandare este să cumpărați de la fabricanții de RAM (de exemplu, Corsair și Geil), care vând perechi potrivite de module în pachet special pentru sistemele cu canal dual.



Tuning-ul RAM-ului

Cei mai importanți timpi sunt latența CAS (CL), întârzierea RAS-to-CAS și timpul de încărcare RAS. Multe module de memorie au specificații de genul PC2700-2.0-2-2.0 sau PC3200-3.0-3-3.0. Primele numere de neînțeles descriu tipul memoriei, următoarele trei menționând timpii. Alți fabricanți descriu numai latența CAS ca fiind de CL 2.0 sau CL 3.0. Netipărirea celorlalți parametri constituie un mare dezavantaj pentru cumpărător, pentru că fiecare are un impact similar în performanța sistemului.

Un alt criteriu important pentru sporirea performanței este cantitatea de RAM instalată. Aplicațiile care lucrează cu imagini sau procesează filme video necesită multă memorie. Citind rezultatul tabelului de decodare, MPEG-4 dovedește că sistemele echipate cu Windows 2000 și XP obțin mai multă performanță când ajung să dispună de 1 GB RAM sau chiar mai mult. Testul arată cât de mult depinde performanța sistemului de cantitatea memoriei. Minimul necesar pentru sistemele cu Windows XP este de 512 MB RAM. Însă va trebui, pe cât posibil, să instalați câteva module de RAM. De asemenea, numărul redus de cipuri aflate pe modul va mări performanța și stabilitatea. În general, modulele conțin opt sau 16 cipuri. Numărul modulelor de memorie folosite are impact direct asupra ratei de comandă. Rata de comandă specifică numărul de cicluri necesare pe unitatea de timp a controlului de memorie pentru activarea modulelor și a ciclurilor. Dacă o să aveți mai multe module și mai multe cipuri, va trebui să măriți rata de la unu la două cicluri pentru a vă menține sistemul stabil. Din păcate, aceasta va slăbi performanța până la trei procente.

Cum se face tuning-ul RAM-ului în BIOS

Valorile uzuale sunt listate între paranteze; setările ideale sunt subliniate. De asemenea am inclus exemple de setări care se numesc diferit în alte versiuni de BIOS. Vă rog să aveți în vedere că nu toate BIOS-urile au aceste setări!

Automatic Configuration (On/ Off) (DRAM Auto, Timing Selectable, Timing Configuring) Pentru a putea configura timpii memoriei, va trebui să dezactivați configurarea automată.

Bank Interleaving (Off/ 2/ 4) (Bank Interleave) Cipurile memoriei DDR RAM sunt făcute din patru terasamente.

Adresarea tuturor terasamentelor în același timp va va mări performanța.

Burst Length (4/ 8)

Mărimea burst-ului specifică câte blocuri de date sunt trimise pe un singur ciclu. Ideal ar fi ca o singură transmisie să umple un șir de memorie în cache-ul L2 aflat pe procesoarele Pentium 4 sau Athlon XP. Aceasta este egală cu 64 biți, sau opt pachete de date.

CAS Latency (1.5/ 2.0/ 2.5/ 3.0) (CAS Latency Time, CAS Timing Delay)

Numărul de cicluri care trebuie parcurse de coloana de la începutul adresei pentru ca datele să ajungă în registrul de ieșire.

Command Rate CMD (1/ 2) (Command Rate, MA 1T/2T Select) Numărul de cicluri necesare adresării modulelor de memorie, cât și cipurilor de memorie destinate zonei de date. Dacă sloturile memoriei sunt la capacitate maximă, va trebui să modificați rata la doi, iar aceasta va scădea considerabil performanța.

RAS Precharge Time (2/ 3) (RAS Precharge, Precharge to active) Numărul de cicluri necesare pentru a reîncărca circuitul;

așa se poate determina adresa rândului.

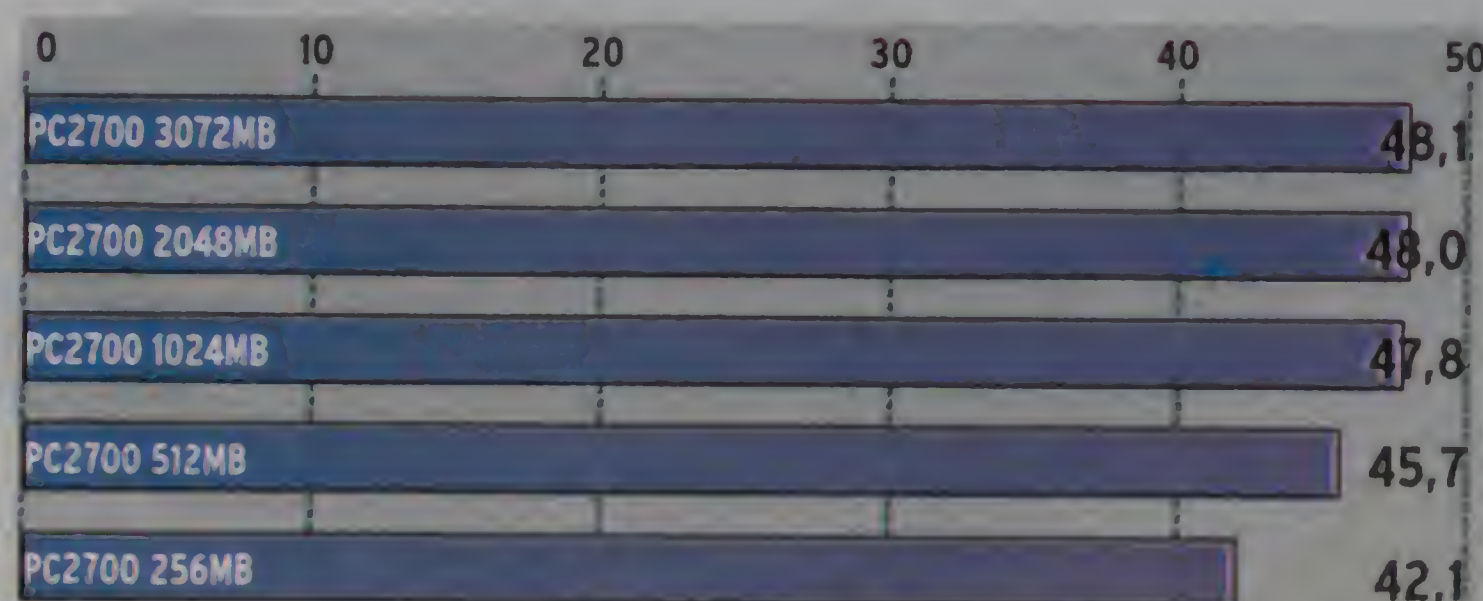
RAS-to-CAS Delay (2/ 3/ 4/ 5) (RAS to CAS Delay, Active to CMD) Numărul de cicluri care trebuie parcurse între adresa rândului deja determinat și începutul adresei de coloană. Setarea acestei valori la două cicluri poate mări performanța până la patru procente.

Row Active Time (5/ 6/ 7) (Active to Precharge Delay, Precharge Wait State, Row Active Delay, Row Precharge Delay) Este rezultatul întârzierii, când două rânduri de memorie diferite sunt adresate unul după celălalt.

Memory Clock (100/ 133/ 166/ 200 MHz) (DRAM Clock) Specifică viteza FSB-ului. Tehnologia DDR (double-data rate) dublează rata de date la viteza actuală a memoriei.

Decodare MPEG-4

FPS:





Hard disk-uri ultra rapide

Acum câțiva ani, alegerea celei mai bune interfețe de hard disk era o simplă chestiune: ATA era pentru calculatoarele de acasă sau de la birou, iar SCSI, pentru aplicațiile profesionale. Acum, alegerea unui hard disk pentru aplicații profesionale (sau pentru pretențioși!) nu mai este chiar o bagatelă. Discurile ATA sunt aproape la



fel de rapide – dublu ca mărime – și mult mai ieftine decât cele SCSI. În momentul în care doriți să cumpărați o brută în rata de transfer a datelor, va trebui ca decizia să nu fie legată numai de bani! De exemplu, SCSI este pentru aplicații care nu trebuie să "moară", indiferent ce s-ar întâmpla! Este o mare diferență de calitate între discurile ATA și SCSI. Majoritatea discurilor ATA au un cost scăzut și nu sunt proiectate pentru o funcționare continuă. Discul trebuie să fie destul de robust ca să funcționeze non-stop chiar în cele mai ostile condiții, ca în cazul defectării instalației de aer condiționat din camera serverului. Fără milă, discurile ATA se folosesc, din ce în ce mai mult și în serverele mici. Cei care găsesc pagini de Web s-au îndrăgostit de abilitatea acestor discuri și astfel își închiriază serviciile la prețuri mai mici. În aceste

cazuri, clientul este cel care preia riscul discurilor care s-ar putea defecta. În practică, discurile ATA au cauzat relativ puține probleme în decursul operațiilor continue. Marea durere de cap o are producătorul în momentul în care discul se apropie de ultima perioadă de garanție. Ei răspund pentru o garanție de 12 luni la majoritatea modelelor ATA (excepție, doi ani de garanție cerută în UE). Marea necunoscută este: vor fi capabile discurile ATA mai mulți ani la rând, după cei doi ani de garanție, să opereze non-stop – sau o să vedem cum șefii o să plângă pe la colțurile companiei? Avem însă o recompensă pentru voi – discurile SCSI dau o garanție respectabilă (cinci ani), plus o performanță îmbunătățită față de modelele ATA; toate discurile SCSI actuale rulează la 10.000 rpm sau mai repede.

Acestea fiind spuse, găsiți în testul nostru trei modele de serie: Fujitsu, Maxtor Atlas 10K IV și Seagate Cheetah 10K.6.

Candidații au trăsături similare

Toate trei modelele au 8 MB de memorie cache. În fapt, aceasta este o trăsătură încercată și testată, care este realizată la discurile ATA high-end. Fabricanții consideră că 8 MB de cache sunt suficienți; doar crême de la crême – modele care rulează la 15.000 rpm – sunt proiectate cu 16 MB de cache. În timp ce Maxtor și Seagate afișează exact 10.000 rpm, Fujitsu se laudă cu 10.025 rpm pentru discul său. Cum nu există nici o cale de a testa aceasta, încă o dată, cele 25 de rotații în plus nu fac aduc nici o

diferență în realitate. Modelele mici sunt constituite dintr-un singur platan (sau disc magnetic). Două platane constituie modele de 73 respectiv 74 GB, în timp ce fratele cel mare, de 147 GB, are patru platane. De altfel, nu este menționat faptul că patru platane generează o frecare mai mare decât unu sau două. Din acest motiv, ar fi bine să nu utilizați discuri mari non-stop pentru o perioadă lungă de timp, fără a le fi atașat un răcitor activ. Astfel, discul se va revanșa cu o perioadă de operare mai lungă. O

garanție de cinci ani este standard – nici un alt fabricant nu garantează peste această perioadă. Toate discurile sunt cu 80 de pini și conectori SCA-2. Cablurile de date și de tensiune sunt înglobate într-unul singur, ceea ce este foarte uzual pentru discurile high-end și vital dacă trebuie montate mai multe discuri într-un server. Având în vedere viteza de 10.000 rpm, toate cele trei discuri sunt destul de liniștite. Asta până când discul trebuie să mute capetele mai mult. Toate modelele încep să facă

gălăgie în momentul în care au mai mult de lucru, dar vibrațiile pot fi suportate cu ușurință de aproape toate carcasele. Rețineți asta dacă vă puneți în minte să instalați un disc SCSI în calculatorul de la birou.

Concluzie : Maxtorul este cel mai rapid, iar Fujitsu este pentru distanțe lungi

Timpul de acces pentru cele trei discuri este excelent. Maxtor atinge 70 MB/s, în timp ce, nici celelalte două nu rămân prea în spate. Lucrurile sunt un pic diferite dacă doriți să puneți aceste discuri într-un sistem de birou. Testul WinStone 99 2.0 relevă diferențele substanțiale: aici, Cheetah 10K.6 pierde teren în aplicațiile din Windows, dar acestea nu sunt importante pentru că nu fac parte din proiectarea lui. Atlas 10K IV este vedeta acestui pachet, în timp ce Fujitsu rămâne cel mai rece!

În final, un singur lucru este cert: Maxtor este cel mai bun în aplicații rapide și performante, în timp ce Fujitsu își arată mușchii în aplicațiile de server.

Fujitsu MAP

Modele, capacități	MAP3367, 36.7 GB MAP3735, 73.5 GB MAP3147, 147 GB
Viteza de rotație	10,025 rpm
Cache	8 MB
Timpul de căutare	4.5 ms
Temperatura de operare	Mediul înconjurător: max. 55 °C Suprafață: max. 60 °C
Garanție	5 ani

Maxtor Atlas 10K IV

Modele, capacități	8B036L0, 36 GB 8B073L0, 73 GB 8B147L0, 147 GB
Viteza de rotație	10,000 rpm
Cache	8 MB
Timpul de căutare	4.3 ms
Temperatura de operare	Mediul înconjurător: max. 55 °C
Garanție	5 ani

Procedura de test

Sistemul de test

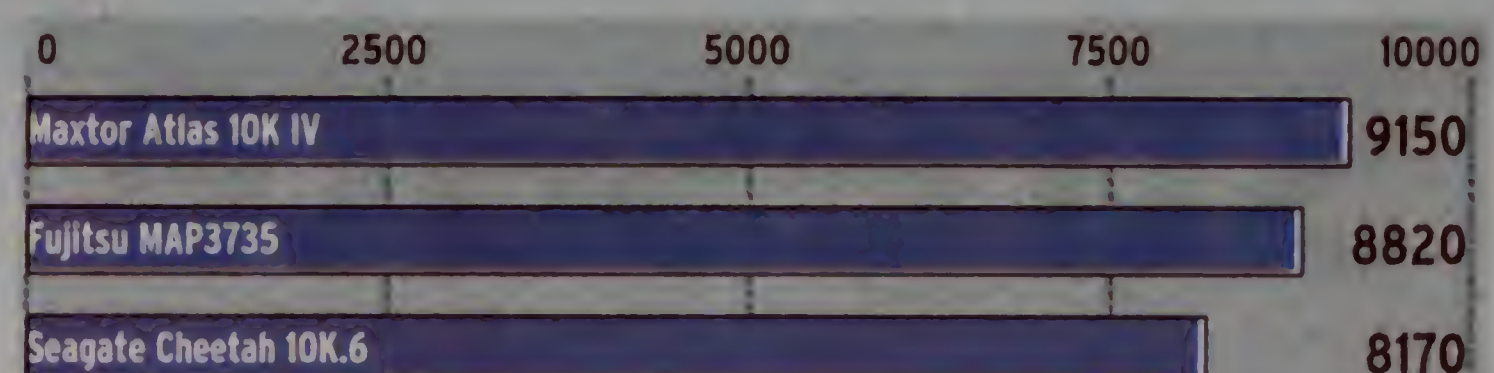
Procesor	Intel Pentium 4, 2.0 GHz 256-KB L2-Cache (Willamette)
Placă de bază	Intel D845EBT, Intel 845E
RAM	256-MB DDR/ PC2100, CL2, Infineon
Controler	i845E UltraDMA/ 100 controller (ICH4) Adaptec 39320D-R, Ultra320 SCSI
Placă video	NVIDIA GeForce2 MX 400
Sistem de operare	Windows XP Pro

Seagate Cheetah 10K.6

Modele, capacități	ST336607, 37 GB ST373307, 74 GB ST3146807, 147 GB
Viteza de rotație	10,000 rpm
Cache	8 MB
Timpul de căutare	4.7 ms
Temperatura de operare	Mediul înconjurător: max. 55 °C
Garanție	5 ani

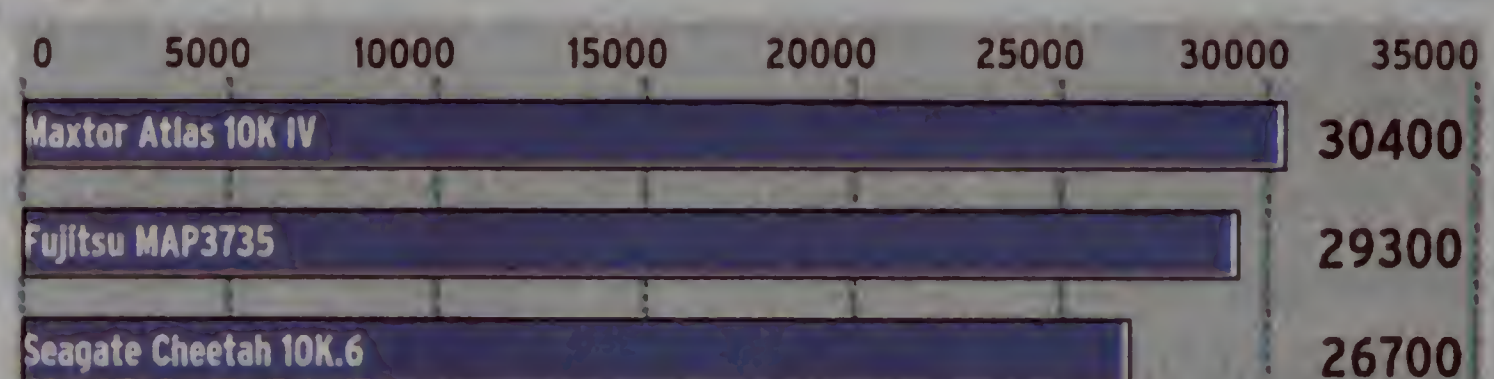
Business Winstone 99 2.0

Kb/s:



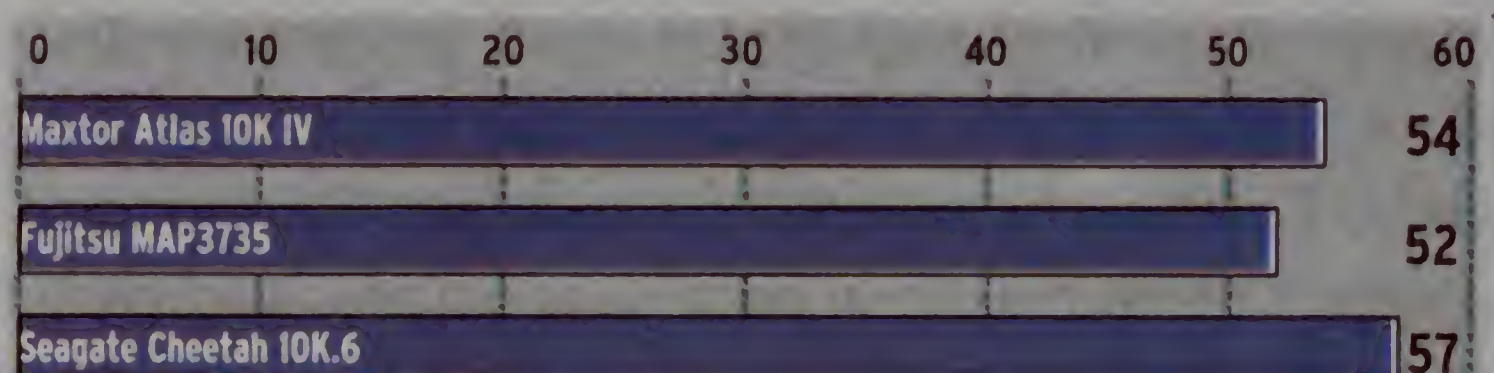
Highend Winstone 99 2.0

Kb/s:



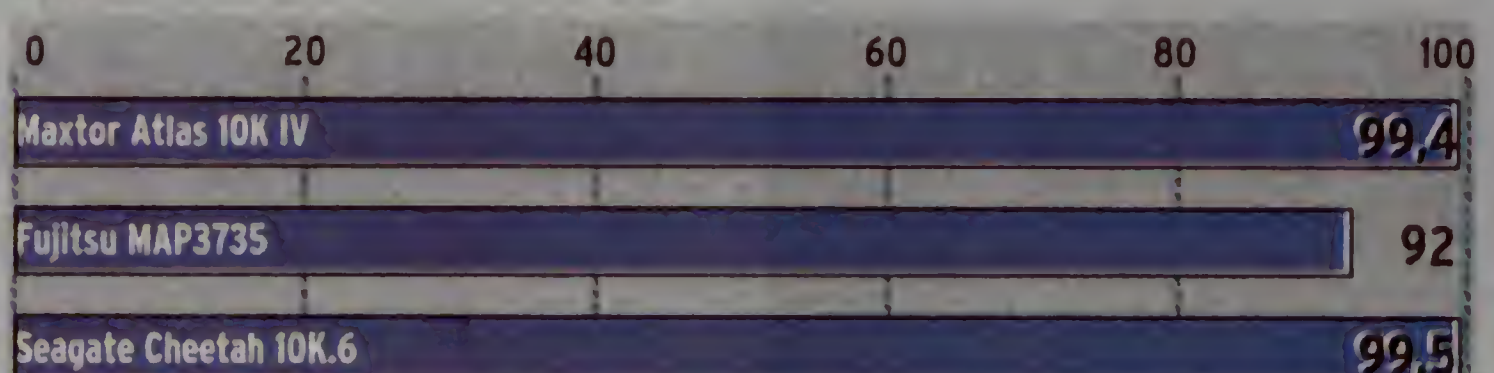
Temperatură

°C:



Performanță maximă

Mb/s:





Patru plăci "ultra" stresate la maxim...

Lucrurile stau destul de prost pentru AMD în acest moment. Principalul rival, Intel, a raportat un profit impresionant, procesorul P4 devenind și mai puternic datorită FSB800 și canalului dual DDR, care au făcut un downgrade substanțial rezultatelor obținute de procesoarele Athlon XP. Modelul de top, 3200+ de la AMD, poate să țină pasul în fața lui P4 la 3,2 GHz doar în câteva teste. Motivul evident este diferența de viteză (1-GHz) dintre procesoare. Totuși există câteva argumente care pledează în favoarea AMD-ului; un exemplu ar fi diferența de preț la procesoarele cu viteză medie. În utilizarea zilnică, diferența de performanță dintre două procesoare devine evidentă atunci când procesorul este forțat să-și atingă limitele. Referitor la aceasta, procesoarele de top sunt o investiție inteligentă doar dacă sunt rulate la capacitate

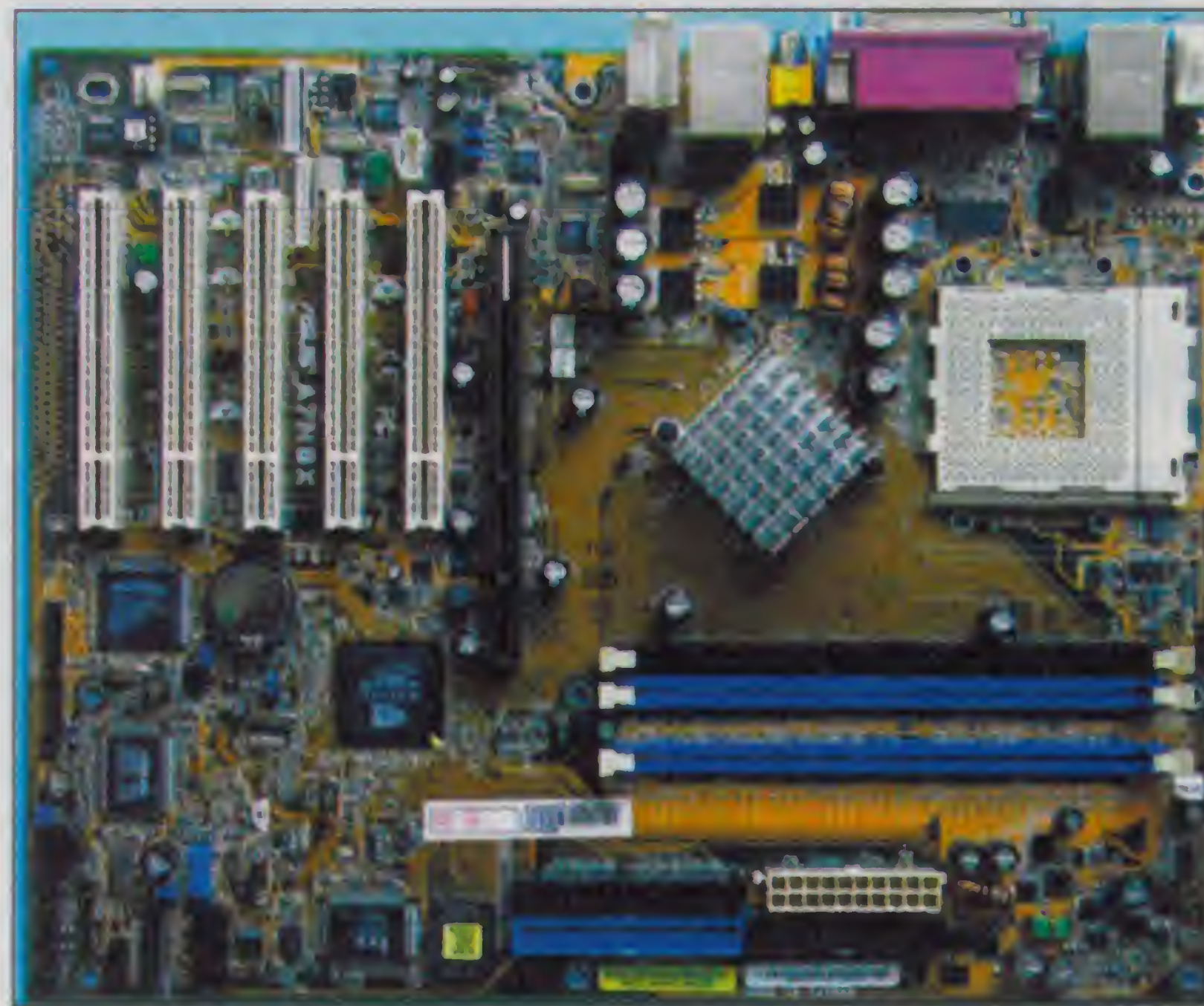


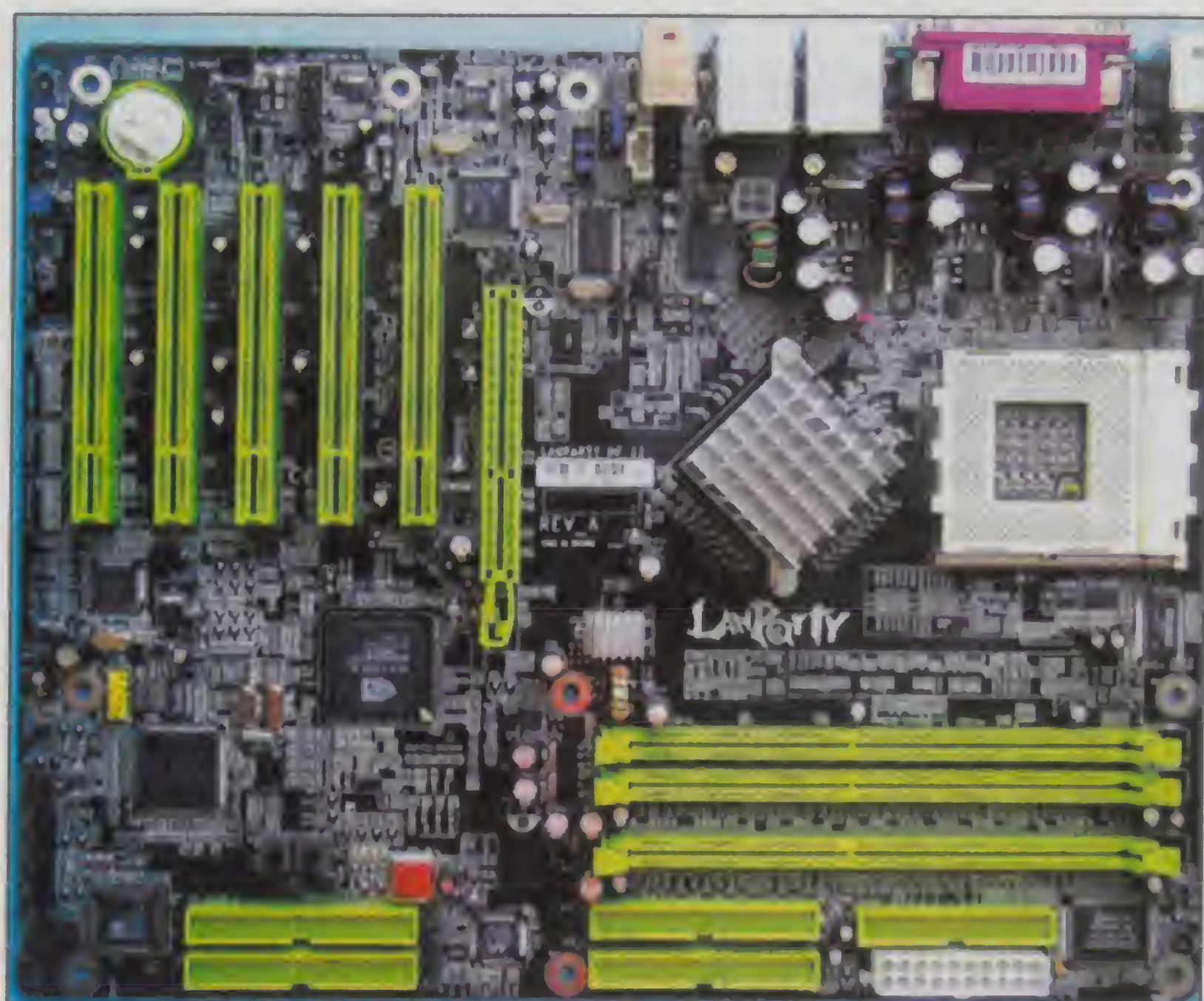
maximă. Și acesta nu este cazul aplicațiilor de birou sau jocurilor obișnuite, dar pot fi pentru aplicații de încryptare a secvențelor video sau a randării imaginilor extravagante etc. În total am selectat patru plăci de bază cu cipset nVidia nForce2 Ultra 400.

Cipsetul nVIDIA nForce2 400 Ultra

Cipsetul nForce2 este cunoscut de mai puțin de un an, iar versiunea pe care am testat-o este un pic mai puternică decât versiunea

precedentă. În plus, suportă toate frecvențele FSB, începând cu 100 MHz pentru Duron și terminând cu 200 MHz pentru procesoarele Barton. FSB-ul rulează în modul de transfer dual al datelor, care





dublează efectiv rata de transfer (așa se explică numele "Ultra 400").

Controlul ventilatoarelor: nu se mai folosește inutil!

O caracteristică supărătoare a procesoarelor rapide este. Hard disc-urile rapide și ventilatoarele pentru cipset, plăcile video, adaptoarele principale și procesorul amplifică nivelul zgomotului.

Două dintre plăcile de bază testate oferă

opțiunea de a reduce zgomotul prin scăderea vitezei ventilatoarelor. O altă opțiune este cea de a

introduce un rezistor care controlează manual sau automat viteza ventilatorului în funcție de temperatură. Ambele tipuri sunt disponibile în magazine, la suma de 8 euro, și reduc semnificativ nivelul zgomotului.

Asus A7N8X 2.0 Deluxe

Placa de bază include câteva trăsături tipice pentru Asus, care sunt mai mult sau mai puțin folosite. Speech Post Reporter semnalează neregularitățile de la bootarea calculatorului. Spre deosebire de soluțiile oferite de alți fabricanți, aceste mesaje sunt de tip sunet și se transmit prin placa de sunet aflată pe placa de bază. Această tehnologie are avantajul de a fi mult mai inteligibilă, în timp ce sunetele auzite din difuzorul PC-ului sunt greu de înțeles. Q-Fan reprezintă modalitatea lui

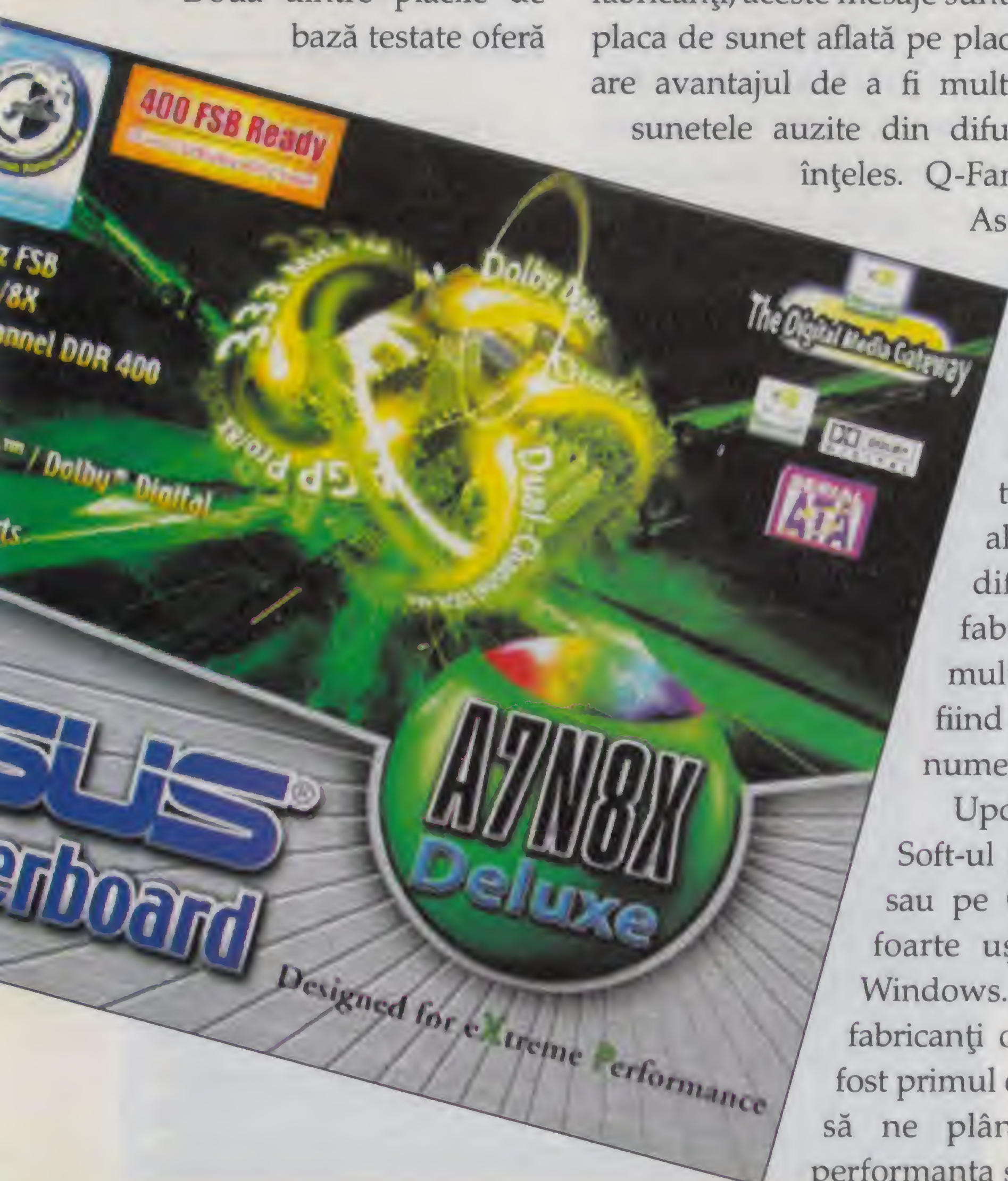
Asus de a combate zgomotul ventilatoarelor. Viteza ventilatoarelor poate fi redusă la jumătate din BIOS, după care sistemul controlează automat viteza în funcție de temperatură. BIOS-ul Phoenix al lui A7N8X este structurat diferit față de cele ale altor fabricanți. Sistemul operează mult mai intuitiv, tot ce lipsește fiind opțiuni precum introducerea numerică a valorii frecvenței FSB.

Update-ul de pe net este excelent. Soft-ul poate fi găsit pe site la Asus sau pe CD-ul cu drivere și permite foarte ușor update-ul BIOS-ului în Windows. În timp ce acum numeroși fabricanți oferă această opțiune, Asus a fost primul care a oferit-o. Nu avem de ce să ne plângem în ceea ce privește performanța și stabilitatea plăcii.

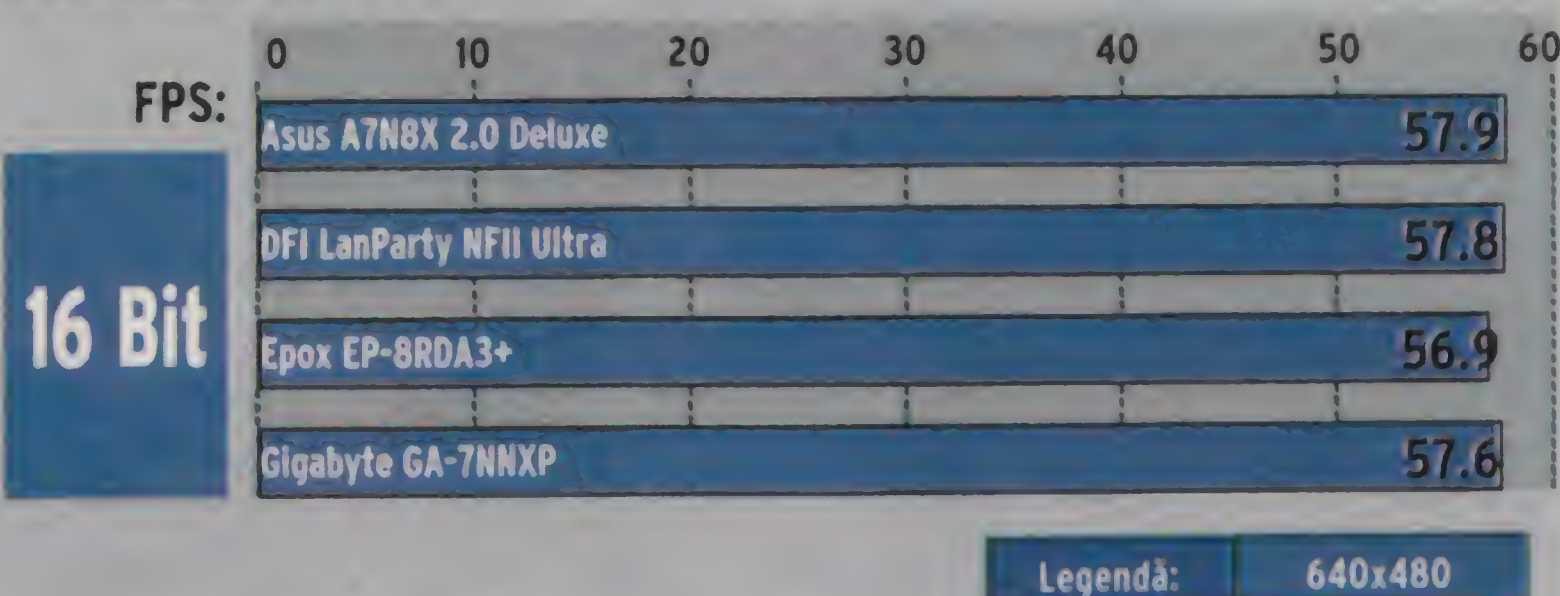


DFI LanParty NFII Ultra

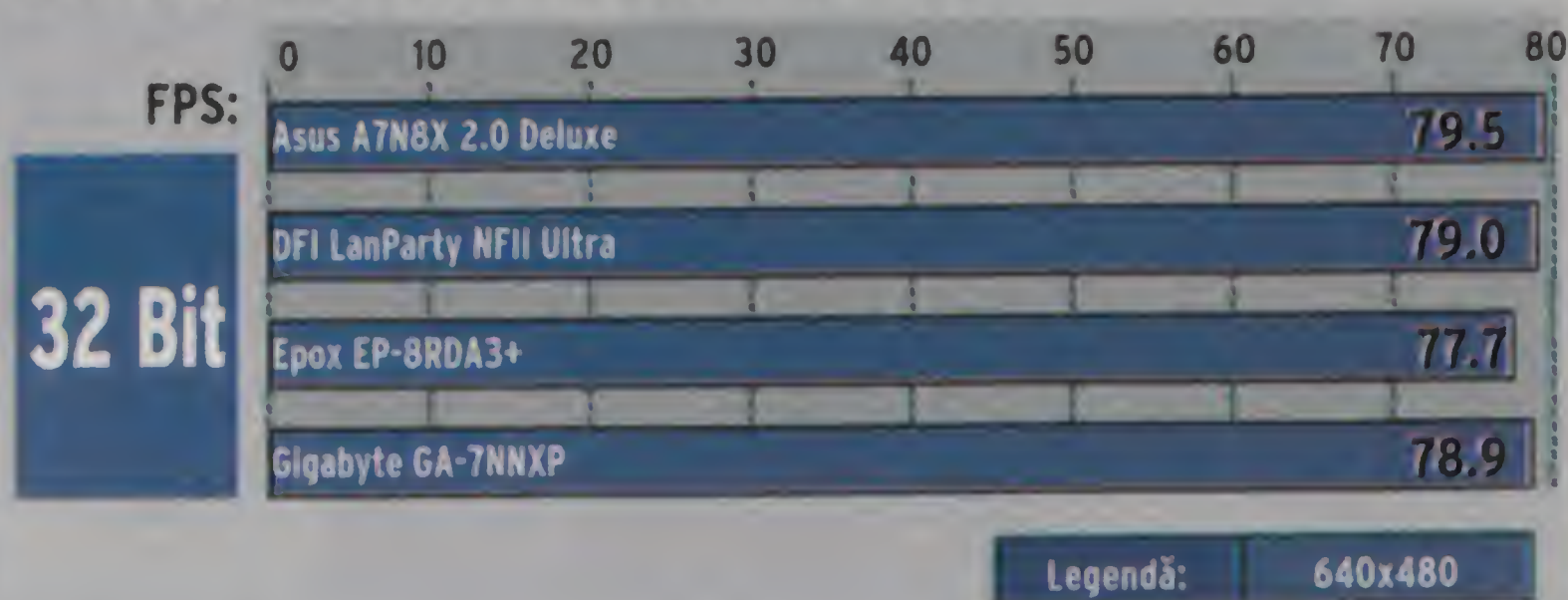
Placa de la DFI se numește LANParty NFII Ultra. Și chiar face ceea ce îi spune numele! Marea cutie conține un rucsac numit PC Transpo, care poate fi atașat la orice carcasă de PC și astfel îl puteți transporta – de preferință la jocurile în rețea. Nu este numai foarte prietenos cu degetele voastre, ci este foarte ușor și la cărat. "Hai să ne jucăm" ar mai putea, de asemenea, să fie motto-ul plăcii, pentru că este bine echipată. DFI folosește din nou controlerul IDE RAID HPT372N de la HighPoint, al cărui mod RAID-1 a fost reproiectat folosind de acum ambele hard discuri la citire. Această îmbunătățire este evidentă pentru că ameliorează performanța modului RAID 1.5. Pe lângă controlerul RAID, placa este dotată și cu un controler serial ATA de la Marvel, cu un singur port. Dar acesta este suficient pentru lunile care urmează, în special pentru că discurile serial ATA sunt rare și relativ scumpe. DFI a inclus și un adaptor de tensiune pentru



Comanche 4



Unreal Tournament 2003



serial ATA. Testerii hardware vor aprecia tensiunea suplimentară și comutatorul de reset de pe placa de bază. Însă clienții obișnuiți le vor folosi rar pe acestea.

Epox EP-8RDA3+

Dacă nu ar fi fost LANParty NF2-Ultra de la DFI, placa Epox ar fi fost cea mai bună în privința dotărilor. Este într-adevăr impresionantă, cu un nivel maxim de echipament care este tipic pentru nForce2. Oferă două plăci de rețea, una singură este în formatul PHY, iar cealaltă este un controler de la Realtek (RTL-8101L). Aceasta înseamnă o utilizare scăzută a procesorului. Același lucru este valabil și pentru conexiunile FireWire, aici având trei porturi, în loc de două. Lângă slotul AGP nu găsim imediat un slot PCI și acest spațiu ne oferă destul loc pentru o placă grafică cu un sistem de răcire avansat.

Gigabyte GA-7NNXP

7NNXP de la Gigabyte nu are nici o intenție de a fi o placă de bază modică. Pachetul este foarte voluminos și greu, și, odată ce l-ai deschis, o să fii impresionat de cantitatea de echipament găsită în el. O dată ajuns la placa de bază, o să fii orbit de multitudinea de culori. Nu vă faceți griji: după cum arată așa și face! Gigabyte are două porturi de rețea, primul este compatibil Gigabit, grație lui Intel

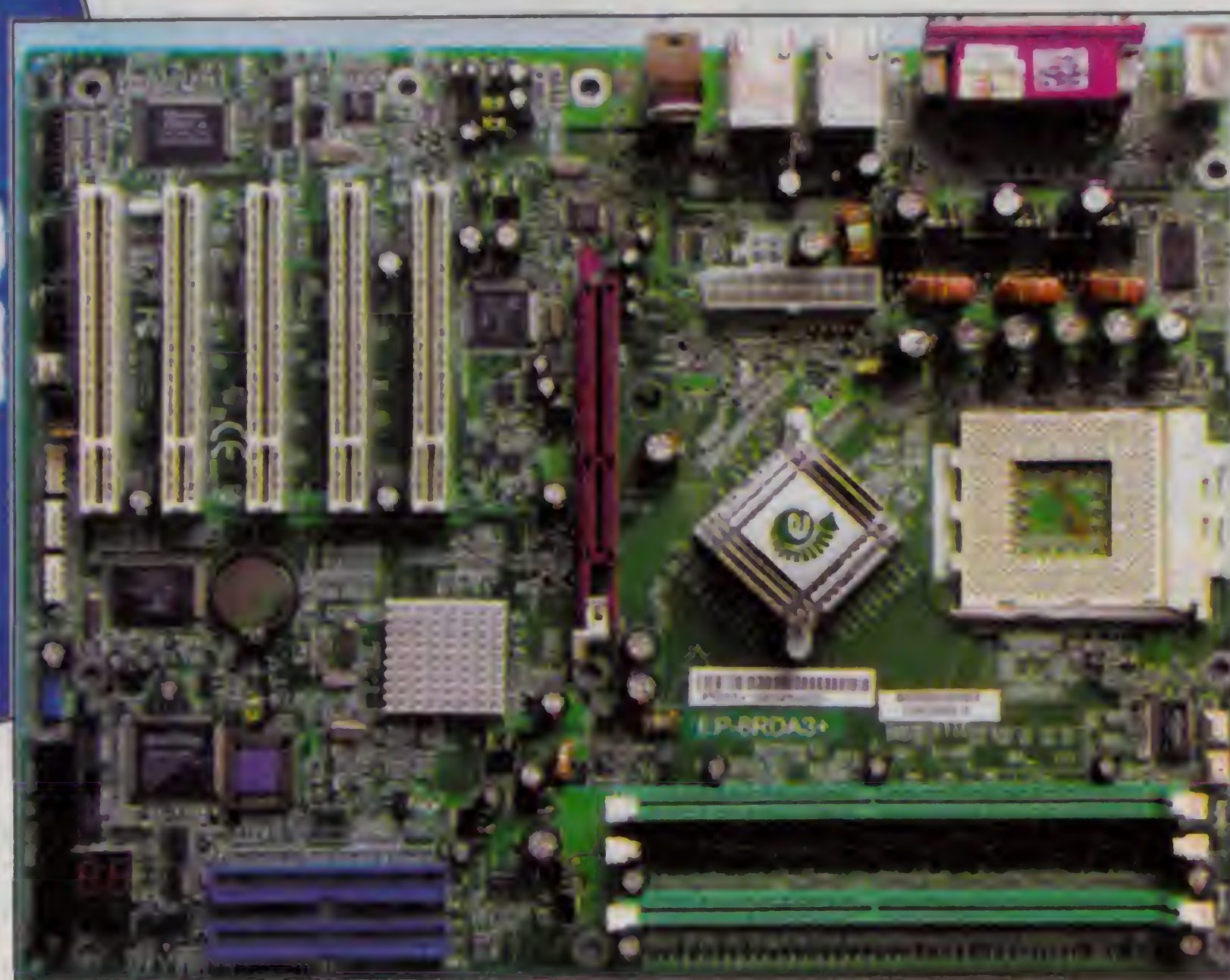
82540EM. Gigabyte este printre puținii producători care echează 7NNXP cu patru socluri DIMM, în loc

de obișnuitele trei. Oricum, aceasta este, pur și simplu, pentru comoditate, pentru că chipset-ul nu suportă mai mult de șase rânduri sau trei DIMM-uri cu cipuri pe ambele părți, totalizând maximum trei DIMM-uri de 1 GB. Numărul disponibil de interfețe IDE este excelent. Alături de cei doi conectori UltraATA/133, placa are un controler IDE RAID de la ITE și un controler serial ATA de la Silicon Image. Asta înseamnă că poate lucra cu 10 discuri ATA, dacă aveți o carcasă mare și o sursă de tensiune impresionantă.

Componentele folosite în test

Procesor AMD Athlon XP 3200+ Barton (2.20 GHz, 400 MHz FSB)

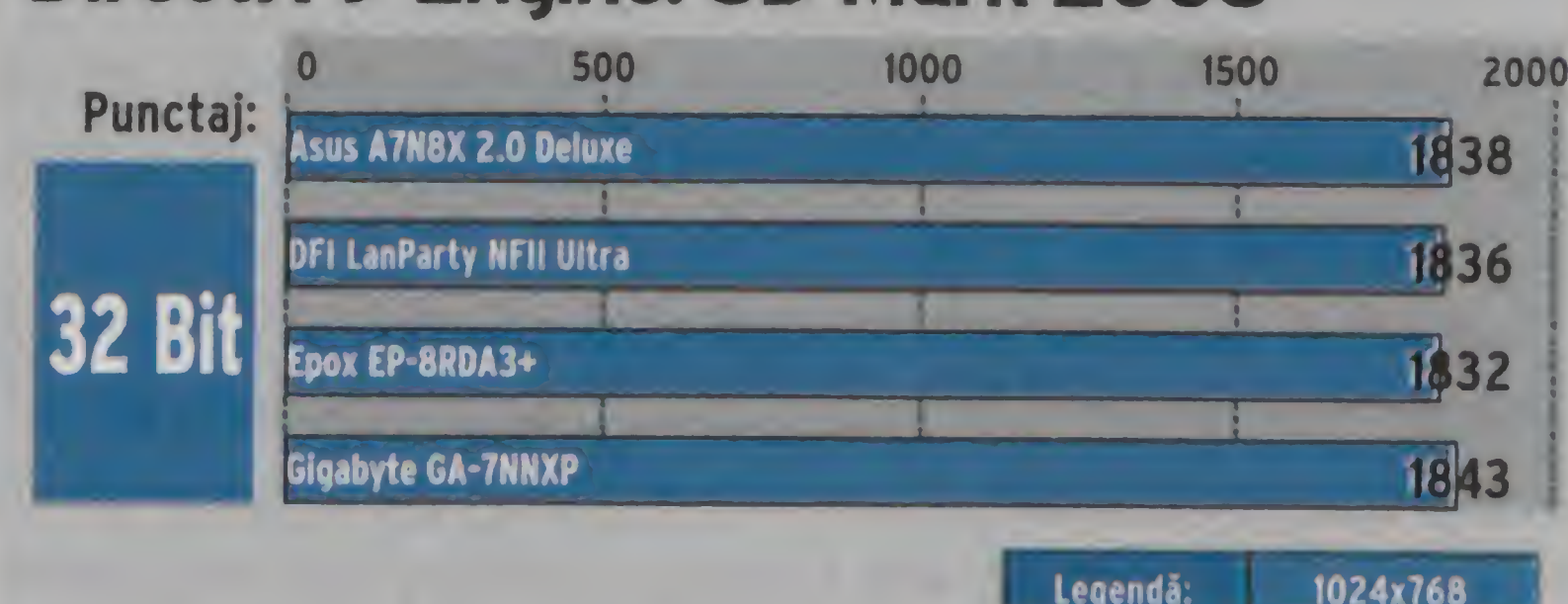
RAM 2x 256 MB TWINX PC3500 CL2, Hard disc Maxtor MaXLine Plus II, 250 GB, 7,200 rpm, UltraATA/133, placă video



DirectX 9 Engine: Gunmetal 1



DirectX 9 Engine: 3D Mark 2003



Asus V8460, GeForce 4 TI4600, 128 MB

DFI și Gigabyte sunt învingători peste tot

La cei 2205 MHz, toate plăcile sunt încă deasupra AMD-ului, care a fost proiectat la 2200 MHz.

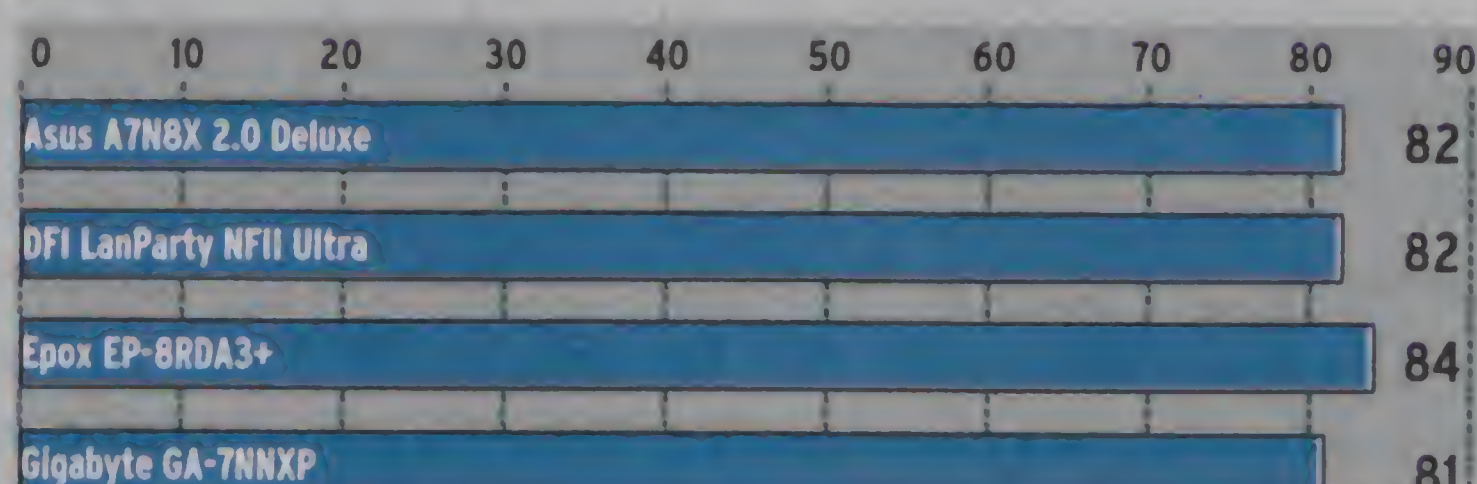
Asus se descurcă mai bine, datorită caracteristicii Speech Post Reporter care raportează neregularități la bootare, spre deosebire de mesajele tip sunet de eroare care se transmit prin placa de sunet aflată pe placa de bază. Pe de altă parte, Asus se deosebește de ceilalți producători prin ventila-toarele inteligente Q. Sistemul de erori de la Epox, bazat pe un display digital, este mai puțin convenabil, dar Epox înlocuiește inconvenientul prin cabluri rotunde IDE plus un adaptor de tensiune SATA. Nimeni nu s-a mai gândit la asta, în afară de DFI și Gigabyte. Este foarte dificil

să distingi orice diferență relevantă în termeni de performanță; în acest caz, diferențele sunt prea mici sau nesemnificative. Diferența o face doar prețul sau ceea ce fabricanții oferă în plus. Gigabyte punctează mai mult datorită faptului că GA-7NNXP este singura placă ce oferă ambele tipuri de controlere RAID IDE și serial ATA. În fruntea acestora sunt placa de rețea Gigabit și al doilea port de 100 Mbit/s pentru conectorul cunoscut DSL și DualBIOS – ce altceva ți-ai mai dori? Este adevărat că DFI nu oferă Gigabit LAN, dar oferă RAID IDE cu modul RAID 1.5 și un rucsac foarte util pentru transportul calculatorului. De asemenea, cablurile rotunde IDE fac montarea acestora mult mai ușoară. Așadar, LANParty NFII Ultra ne-a făcut o bună impresie, împreună cu Gigabyte GA-7NNXP, care au câștigat testul.

Xmpeg 4.5 & DivX 5.02

(encodarea MPEG-4)

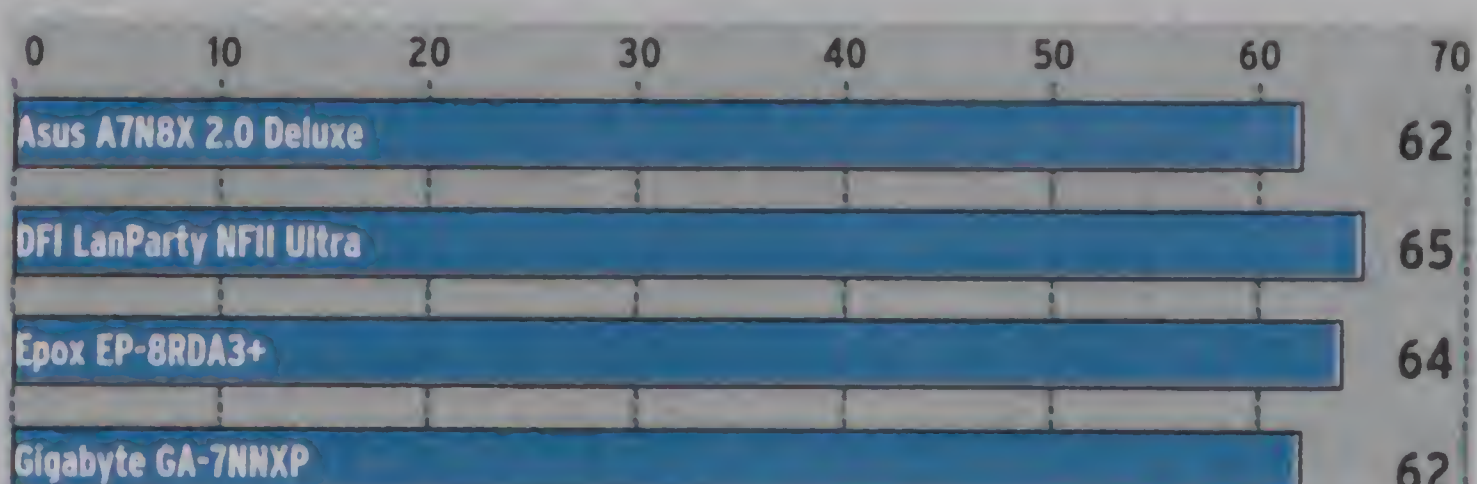
sec.:



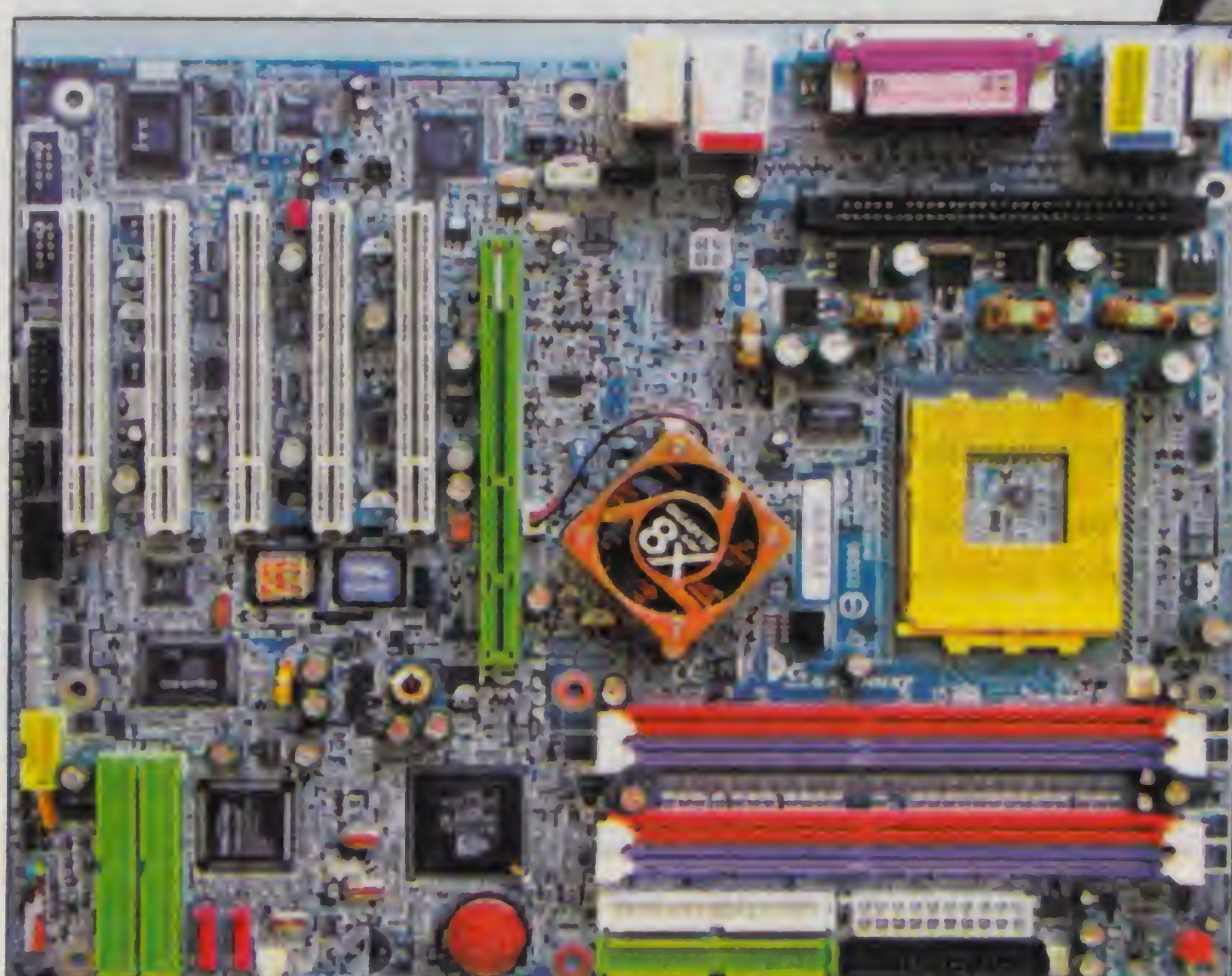
*Valoarea cea mai mică reprezintă cea mai bună performanță.

Arhivare WINRAR 3.2

sec.:



*Valoarea cea mai mică reprezintă cea mai bună performanță.



Salut,

În primul rând vreau să vă felicit pentru că realizați o revistă foarte frumoasă și complexă dând informații utile și noi din aproape toate domeniile legate de PC.

Acum să trec la subiect: 'de ce am scris redacției PC Games?'. Să vă spun că cu numărul din luna august ați dat primul semn de viață în privința concursurilor și ce se mai petrece în lumea gamerilor din România. Pană acum am luat revista și de fiecare dată am așteptat măcar un articol de 2 rânduri despre concursul de anul trecut de la WCG, rezultatele din Korea, cine a pierdut cu cine ș.a.m.d. Nu ați menționat nimic de teg și vis, că au avut niște rezultate extraordinare pe clanbase la **Warcraft 3**. Nu ați menționat nimic de concursul de **Q3** din rețeaua b*1 n*t (să nu dăm nume). Să nu mai vorbim că nu ne dați absolut nici o informație despre serverele din România... Dacă nu ziceți nimic și ascundeți, sau nu vă interesează, atunci cum vreți să promovați gamingul și revista dacă nu prin a atrage noi oameni prezentându-le concursurile din România și din lume? Am fost fericit măcar că ați menționat despre ESWC, dar ați scris doar despre echipa de CS, nimic de alte jocuri (**UT2k3** sau **Warcraft 3**).

Salut Andrei,

Îți mulțumim pentru felicitări și pentru preocuparea ta pentru revista noastră. Editorialul despre lumea gamingului s-a născut în numărul lunii iulie și se dorește o introducere în acest univers, prin prezentarea evenimentelor de răsunet și protagoniștii care se evidențiază și asupra cărora ne îndreptăm și noi reflectoarele. Nu este vorba că am vrea să facem o discriminare între jocuri, ci pur și simplu încercăm să prezentăm cât mai realist situația gamingului în România și a evenimentelor competiționale. Numărul înscrișilor în campionatele și concursurile LAN la **Counter-Strike** este de ordinul sutelor, uneori chiar miilor, iar în cadrul competițiilor celorlaltor jocuri, de cele mai multe ori, din păcate, nu depășesc 10 sau 20, deci este firesc ca pentru început să ne fi îndreptat atenția asupra majorității. Iar, în ceea ce privește serverele de jocuri, situația pe plan național accentuează și mai mult **Counter-Strike**-ul, în defavoarea unor alte jocuri. Te invităm să citești articolul lunii septembrie, în care am prezentat atât ESWC, cât și principalii "vinovați" de organizarea concursurilor naționale și a calificărilor pentru cele internaționale.

Salut PC Games 4 Fun!

În primul rând vreau să vă felicit pentru minunata revistă pe care o redactați. Are de toate pentru toți (dar nu chiar toate). Am și eu o sugestie în privința conținutului CD-urilor: nu mai puneți DEMO la jocuri răsuflăte, (**HULK**, **DEVASTATION** etc.) care au punctaj sub 80 și sunt relativ vechi. În locul acestora puteați pune încă din iulie demo la **TONY HAWKS PRO SKATER 4**, care se găsește de ceva timp pe net, sau **GOTHIC 2** și exemplele ar putea continua.

Ați putea scoate câteva SPECIALS (sunt exagerat de mari), și pe spațiul eliberat astfel să puneți încă un DEMO sau două.

Aceasta este o sugestie dorită de multa lume: Videoreportajele de pe CD-urile de la începutul apariției PC Games în România, de ce le-

ați scos? Erau mai informative și mai interesante decât filmele pe care le puneți în prezent!

Am și eu o nelămurire cu privire la **Colin McRae 4**, voi ați jucat cu volan? Eu am jucat cu volan și controlul nu este chiar ca pe gheață, sau în nici un caz cum spuneți voi.

Aveți cea mai "beton" revistă de jocuri din România și asta ar trebui să vă facă să vă luați munca mult mai în serios, pentru ca e ușor de ajuns în top, dar mai greu este să te menții după ce ai ajuns!

În rest toate cele bune de pe la fanii din Vatra Dornei!

Titus

Salut Titus,

partea mai delicată vis-a-vis de CD-uri este că ele trebuie "sigilate" cu mult înaintea încheierii ediției respective, de unde și relativa vechime a câtorva demo-uri. Iar, din umilele noastre cunoștințe, nu știm să fi apărut o versiune în engleză a demo-ului lui **Gothic 2**; crede-ne că nu am fi scăpat ocazia de a-l include pe CD! În legătură cu secțiunea Specials, țin să te anunț că hărțile, MOD-urile și alte asemenea sunt foarte cerute și, de multe ori, chiar mai utile decât un demo "răsuflat". Acuma cu videoreportajele acestea există o mică-mare problemă, pentru că ele ar trebui înregistrate, comentate și editate, lucruri care ne sunt inaccesibile pe moment dintr-o puzderie de motive.

Cât despre **Colin McRae 4** – nu, nu l-am jucat cu volan; de fapt nu l-am jucat de nici un fel, și poate nici nu vom avea ocazia (fiind anunțat doar pentru console). Dacă te refereai cumva la partea a treia, pe aceasta am jucat-o doar de la tastatură. Cu toate acestea, cei mai mulți ne-au reproșat punctajul prea mare acordat și pe bună dreptate, jocul fiind sub multe aspecte inferior lui **Colin McRae Rally 2!**

Bună redacție,

Cred că vă mai aduceți aminte de mine (puțin probabil), v-am mai scris în iunie 2002. Vă scriu că am o nedumerire. M-am apucat să editez jocuri mai vechi deoarece m-am plictisit de **BloodRayne** și **Enter the Matrix** (care mă mir cum de am mai suportat să-l joc atâta timp!), iar alte jocuri noi nu-mi merg. De fapt, e un miracol că mi-au mers până și acestea două (am un Intel Celeron la 400 MHz, cu 192 SDRAM și un Ati Rage Fury 128 <care are GLIDE> dotat cu multe alte chestii care nu mă obosesc să le zic)! Și m-am apucat de **Jedi Outcast**. Și am umblat prin pk3-uri până au sărit tastele, am făcut personaje, săbii etc. Dar m-am plictisit. Apoi m-am apucat de **Counter-Strike**. Mai nou, de când am descoperit "fenomenul internet", mi-a revenit pofta de headshot-uri. Și dacă tot sunt un veteran al jocului (l-am jucat încă din vremurile îndepărtate în care CS-ul era de-abia în versiunea Beta) am hotărât cu câțiva prieteni să ne facem clan. M-a ținut și asta multe zile treaz, dar m-am plictisit. Parcă prea se asemănau zilele între ele. Tot făceam aceeași chestie. Am hotărât să mă apuc să creez hărți pentru CS și poate mai fac și eu un ban cinstit (mai am și prieteni care n-au pe ce da banu'). Am downloadat editorul Worldcraft 3.0 de pe net și după ce am tocit helpu' m-am apucat să fac o hartă asemănătoare cu awp_bycastor (în mod sigur o știți). După cinci ore am reușit să o termin și când să salvez... HAC!!! Nu pot să salvez sub formă de bsp. Cum!!! Iar am

tocit helpu' și din câte am înțeles, acest editor este dedicat în special **Half-Life**-ului și unor moduri asemănătoare. Aici vine întrebarea mea: **DE CE NAIBA NU POT SĂ-MI FAC HĂRȚI BSP!!! NU E CORECT!!!** Asta e... nu le poți avea pe toate... Vă rog ajutați un sărman fan de-al vostru și dați-mi și mie un sfat care să mă scoată din încurcătură. Mulțumesc pentru atenție și acum că am scăpat de capacitate să fiți siguri că o să am mai mult timp pentru voi (adică să vă citesc revista în întregime). Și să nu uit. Site-ul vostru se încarcă îngrozitor de lent (da' tot e mișto)! Și ultima mea rugămintă ar fi să-mi spuneți cum aș putea să-mi fac reclamă la site căci în curând vreau să fac și un forum (poate îl scrieți în revistă, deși nu cred că e posibil să-mi publicați site-ul dacă o să-mi publicați mail-ul). Oricum, thanks a bunch! Și vă aștept cu degete tremurânde răspunsul. Bye.

Alecs din Brașov, also known as [Matrix]Neo

Bună Alece,

Gravă treabă cu plictiseala asta intermitentă: te lovește când ți-

e lumea mai dragă. În hărțile de **Counter-Strike** nu suntem noi experți, pentru că avem doar două-trei preferate și mai mult jucăm **They Hunger** aici în redacție. Dar, întâmplător, am ajuns și eu să mă joc cu **Worldcraft**-ul la un moment-dat (versiunea 2.1) și, la fel de întâmplător, am avut cam aceeași problemă. Nu puteam exporta hărți în format .bsp și nici până astăzi nu am aflat de ce. Drept e că nu m-am dat eu peste cap să aflu, dar dacă vrei să te ții de treaba asta, eventual intră pe forumul nostru și vom încerca să te îndreptăm de acolo înspre soluția problemei. Deși, din câte ne-ai povestit, s-ar putea să te apuce iar plictiseala. Care spuneai că-i site-ul tău? A, www.matrixneo.3x.ro? Păi să știi că arată bine! Cu ocazia aceasta lansă o invitație tuturor celor care doresc să se facă cunoscuți: trimiteți-ne domnilor adresele ca să le punem pe CD, într-o secțiune de link-uri. Oricum, bunch-ul de aici îți mulțumește pentru scrisoare și te așteaptă atât pe mail cât și pe forumul PC Games.

Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 6 septembrie.

CHESTIONAR PC Games 4 Fun septembrie/2003

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ți-au plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ți-au displicut?

4. Ce sugestii ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanspremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlnești mai des în PC Games 4 Fun?

HARDWARE

8. Ce calculator folosești? (specifică marca, modelul, procesorul și viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD

10. Ce sugestii ai?

Nume/Prenume: _____

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____ Str. _____ Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____ Telefon/Mobil: _____ Data/luna/anul nașterii: ____/____/____

E-mail _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____ Venit/lună _____

Studii _____

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

FLASH

12. Se găsește PC Games 4 Fun la chioșcul tău preferat?

- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Nu.

13. Cât ești dispus să plătești pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:

1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____
 5. _____

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio ascuți mai des?

1. _____
 2. _____
 3. _____

17. Ce reviste citești cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?

1. _____
 2. _____
 3. _____

DESPRE TINE

18. Ce cotidlene citești cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ Românla liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Aș dori să primesc informații pentru domeniul

- ☐ calculatoare ☐ multimedia ☐ jocuri PC
☐ console Play Station ☐ jocuri Play Station ☐ Internet

20. Cum ai aflat despre revista PC Games 4 Fun?

- ☐ radio ☐ TV ☐ presă ☐ chioșc ☐ afiș ☐ prieten ☐ altele

21. Unde îți petreci timpul liber?

- ☐ discotecă ☐ săli de jocuri ☐ cinematograful, teatru
☐ Internet cafă ☐ baruri, restaurante ☐ altele

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

23. Pasiunea mea este

26. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

TALON DE ABONAMENT

☐ 3 luni - 230.000 lei

☐ 6 luni - 450.000 lei

☐ 12 luni - 810.000 lei

Decupează talonul din revistă și trimite-l într-un plic pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Slatinei, nr. 6, 410291, Oradea, județul Bihor.

Prețul abonamentului în sumă de _____ l-am achitat cu mandat nr. _____ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7,

bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, județul Bihor. Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc MEDIA CONTACT srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a SC MEDIA CONTACT SRL.

Semnătura

Vă salut,

Sunt un inginer din Iași, pasionat de informatică, games și IT în general. În primul rând felicitări pentru revistă, este "on top" adică printre primele din țară la capitolul IT și jocuri în special. Articolele sunt variate și atât cele Preview cât și Review oferă informații complete despre jocul respectiv. Scorurile la unele jocuri sunt un pic cam mari, eu nu aș fi dat jocului **Colin McRae Rally 3** 78%, din păcate în afară de grafică nu se ridică nici măcar la nivelul predecesorului.

Aștept însă cu mult interes jocul **X²-The Threat**, care promite mult din câte am văzut în Preview-ul vostru. Ar putea conține ceea ce din păcate **Freelancer**-ul a lăsat deoparte, o mai mare libertate de explorare, comerț/economie dinamică și misiuni în MP mult mai variate și complexe, nu doar de tipul "Search&Destroy".

În al doilea rând, citeam azi articolul despre MOD-uri, în MOD Zone și despre felul în care un grup mic dar entuziast de fani pot crea "ceva", adică un mod, care să adauge/modifice lucruri importante la

un joc, făcându-l rejucabil, și oferind un feeling nou și altora, care l-au terminat și s-au plictisit de varianta originală, așa că mi-am "luat inima-n dinți" cum se spune și am decis să vă aduc la cunoștință câte ceva despre o creație proprie pentru **Freelancer**:

Anume un astfel de MOD am creat și eu, pentru **Freelancer**, mai mult pentru distracția proprie la început, apoi l-am trimis pe site-ul **Lancers Reactor** (originar în Canada) și spre surprinderea mea varianta 2.01 (au existat variante de la 0.5b, 0.6, 0.9, 1.0b, 1.4, 1.6, 1.9 și 2.01) cam a ajuns în top, fiind categorisit ca cel mai bun al momentului, împreună cu TNG (the Next Generation), mod la care a lucrat o echipă combinată de modderi din întreaga lume, sub conducerea lui Reynen Starfyre și cu contribuția subsemnatului, pe post de "expert advisor" în domeniul misiunilor de tip Random și a Battleship Encounters&Missions. Oricum TNG s-a clasat cu 4% mai jos decât Rebalance 2.01...

Mai multe informații despre MOD se pot afla pe site-ul **Lancers Reactor**, la Forumul Mod Announcement la acest URL: www.lancersreactor.com/t/forum.

FEEDBACK

1. Doresc să evaluez următorul joc (unul singur):

- ☐ The Frozen Throne ☐ The Angel of Darkness
☐ Chaser ☐ Midnight Club II

2. Te rugăm să evaluezi cu note următoarele aspecte ale jocului ales (1 fiind minimum, iar 6 maximum):

Grafică

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Animatie

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Muzică

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Efecte de sunet

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Comentariu și voci

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Control

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Inovații

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Accesibilitate pentru începători

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Motivație de durată

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Grade de dificultate echilibrate

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Multiplayer

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

☐ Nu am probat

3. Ce ți-a plăcut cel mai mult la acest joc (cel ales la întrebarea 1)?

1. _____

2. _____

3. _____

4. Ce ți-a plăcut mai puțin sau deloc la acest joc?

1. _____

2. _____

3. _____

5. Ce ți-ai dori de la seria următoare a jocului?

1. _____

2. _____

3. _____

6. Ce ți-ai dorit din totdeauna să-l întrebi pe producătorul jocului?

7. Comentariul tău privitor la joc (redacția își rezervă dreptul de a prescurta textul; în caz de nevoie, folosește o pagină suplimentară):

8. Care din următoarele genuri te interesează (mai multe răspunsuri posibile)?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Strategie de construcție | <input type="checkbox"/> Simulator economic |
| <input type="checkbox"/> RTS | <input type="checkbox"/> Joc de tactică |
| <input type="checkbox"/> TBS | <input type="checkbox"/> Ego-shooter |
| <input type="checkbox"/> Shooter tactic | <input type="checkbox"/> Acțiune SF |
| <input type="checkbox"/> Action-adventure | <input type="checkbox"/> Simulator militar |
| <input type="checkbox"/> Jump&Run | <input type="checkbox"/> Adventure |
| <input type="checkbox"/> RPG | <input type="checkbox"/> Action-RPG |
| <input type="checkbox"/> Online-RPG | <input type="checkbox"/> Fotbal |
| <input type="checkbox"/> Sporturi americane | <input type="checkbox"/> Simulatoare de sport |
| <input type="checkbox"/> Sim. de motociclete | <input type="checkbox"/> Curse |

9. Numește cele mai bune zece jocuri ale anului 2003:

Nume/Prenume: _____

Adresa: Localitatea _____

Jud. _____

Str. _____

Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____

Telefon/Mobil: _____

Data/luna/anul nașterii: _____ / _____ / _____

E-mail: _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____

Venit/lună _____

Studii _____

MOD-ul a fost publicat pe DVD-ul revistei Gamestar din Polonia din câte știu, dar aș dori ca și creația mea să apară pe CD-ul unei reviste din România, pentru a fi cunoscut publicului român.

Cu respect

Ioniță M. Daniel. aka Michael_Dan

Te salutăm și noi, Dane,

Văd că mai-toată lumea se lovește de CMR3, fiind de părere că scorul de 81 acordat (nici măcar 78, ce tupeu pe capul meu!) este unul prea mare. Indulgența arătată s-a datorat și faptului că nu am avut ocazia de a-l juca decât de la tastatură și am presupus că, folosind un volan, jocul ar putea merita câteva puncte în plus...

Ne bucură să vedem că mai există printre noi fani ai simulatoarelor spațiale și, mai ales, unii pasionați de MOD-uri. X²-The Threat se anunță a fi într-adevăr un joc pe cînste și sunt foarte curios în privința lui, mai ales că (spre rușinea mea) nu am jucat primele părți ale seriei. Cât despre MOD-ul tău de Freelancer - Rebalance, nu cred că va fi o problemă să îl includem pe unul dintre CD-urile următoare. Numai să ne ții la curent, în caz că termini o versiune mai recentă. Mult spor la lucru pe mai departe!

Mult stimată redacție,

vă transmit acest e-mail deoarece vroiam să vă aduc binele meritate laude, revista dumneavoastră fiind cea mai buna și modernă din România în ceea ce privește jocurile PC. V-aș ruga să mă ajutați la o mica problema cu NBA Live 2003. Când joc o vreme la modul de sezon nu mai pot salva jocul (apărându-mi mesajul că nu mai este

loc necesar, deși mai am 5 GB liberi). Ce trebuie să fac?

P.S. Am un sistem cu 256Mb DDR, 40 Gb HD, Athlon XP 1700+.

Salutare,

Uite mail-ul tău a ajuns la mine (adică Stokky), fiind cam singurul din zonă care a jucat NBA Live 2003. Din păcate nu prea am nici o idee despre cauza sau

soluția problemei tale (eu unul nu am avut necazuri cu jocul). Singura posibilitate care-mi vine în minte ar fi cazul în care hard-disk-ul ar fi partiționat, iar partiția pe care ai instalat jocul să se fi umplut... deși mă îndoiesc că asta e problema (salvările sunt mici și probabil ai încercat și tu deja să mai faci loc pe partiția respectivă). Sau poate nu mai ai spațiu pe partiția primară, pentru fișierul swap al Windows-ului. Însă cel mai probabil este să fie un bug al jocului, caz în care chiar nu am cum să te ajut - dar poți încerca să trimiți un mail la serviciul cu clienții de la EA. Cea mai sănătoasă soluție ar fi, totuși, o reinstalare... și o scanare?

Cheers!

Câștigătorii celor trei jocuri Lider, oferite de Idee Games sunt:

Manolache Eduard - Ploiești

Voiculescu Laurențiu - Constanța

Voinea Antonel - București

Vă felicităm pentru premiul câștigat!

IDEE GAMES

Lider

Jocul în care totul se negociază:
informațiile, proprietățile, cariera,
notorietatea, educația,
imaginea, prietenii, succesul!

**S-ar putea să devină
modul tău de viață!**

Director
Gabriela Puchianu

Redacția

Redactor-șef
Ciprian Coroianu
(Difane Babanu')

Redactor/SGR
Erdei Jácint
(Ivan Perturbincă)

Redactori
Șerban Stokker
(Mititel Castro)
Silviu Mungiu
(Mental of Horror)
Mirela Gales
(ArtemiS)

Redactor Hardware
Dorel Puchianu jr.

DTP
Kondoros Zoltán
(African Ninja)

Corectură
Eugenia Filip

CD-ROM/Webmaster
Király Tamás

Prepress
Complar srl

Producție
Dorin Onica

Director economic
Teodora Ioana Noje

Consilier juridic
Cosmin Tăutan

Producție CD-ROM
MC&CD București

Tipar:
MEDIA CONTACT srl - Oradea

Serviciu abonamente
Paul Mork
Irina Ungur
tel.: 0259-441.523
www.pcgames.ro

Distribuție
sc ENGE srl
sc DORDUMI srl
tel: 0788-344.502

Adresa redacției
MEDIA CONTACT srl
Oradea, str. Slatinei, nr. 6
tel.: 0259-441.523
CP. 54 OP. 7 Oradea 410291
e-mail: pcgames@rdsor.ro
homepage: www.pcgames.ro

Editor
MEDIA CONTACT srl

PC GAMES 4 FUN

este o publicație editată de MEDIA CONTACT srl. Materialul editorial din PC GAMES 4 FUN aparține MEDIA CONTACT srl. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu acordul scris al MEDIA CONTACT srl. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.



Poz(n)a lunii

Concursul cu poze și pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câștigătorul din acest număr - Ertgqf (asta-i tot ce știm despre el!) - sunt invitați să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. Ertgqf dragă, pentru imaginea ta haioasă îți vom acorda numărul pe octombrie/2003 al revistei noastre! Cumva.

PC Games

octombrie/2003



Ultimele lansări la apă ale verii

Măi să fie, uite că iar am sfeclit-o luna trecută, când eram ferm convins că vom juca deja inovatorul RTS Republic: The Revolution. Și am sfeclit-o atât de bine, încât nici măcar în următorul număr nu îl vom putea testa: deși cei de la Elixir au terminat jocul, din diferite motive Eidos au ales să nu îl lanseze înainte de luna septembrie. Așa că stăm cuminți și ne așteptăm fiecare

porția cuvenită: pe mine unul mă roade curiozitatea în privința noului Age of Wonders, Jacint stă lipit de geam și așteaptă să vină poștașul cu Lionheart, iar Cipri s-ar putea să apuce și el, cu chiu cu vai, un No Man's Land - RTS anunțat chiar pentru sfârșitul lui august. Tot la limită va apărea și Counter-Strike: Condition Zero, cu doar o lună înaintea revenirii din concendiuul prelungit a baciului Gordon - sau cel puțin aceasta este (încă) versiunea

oficială. Ultimul titlu pe care am mai putea să-l amintim ar fi Pirates of the Caribbean, ex-Sea Dogs 2, care însă a lăsat o impresie dezolantă la lansarea din luna iulie, de peste mări și țări... Orișicum ar fi, totuși, noi îl așteptăm să-și arunce ancora prin ușa redacției în oricare din zilele următoare, căci altă ocazie oricum nu avem de a vedea marea și a ne da prin bărci.

MITITEL CASTRO



www.myc.ro

COMPUTER

GRATIS:
CD

SEPTEMBRIE 2003 NR. 1 - ANUL I

69.000 LEI



Laptopuri
CENTRINO



10 camere digitale

To...
or not to...



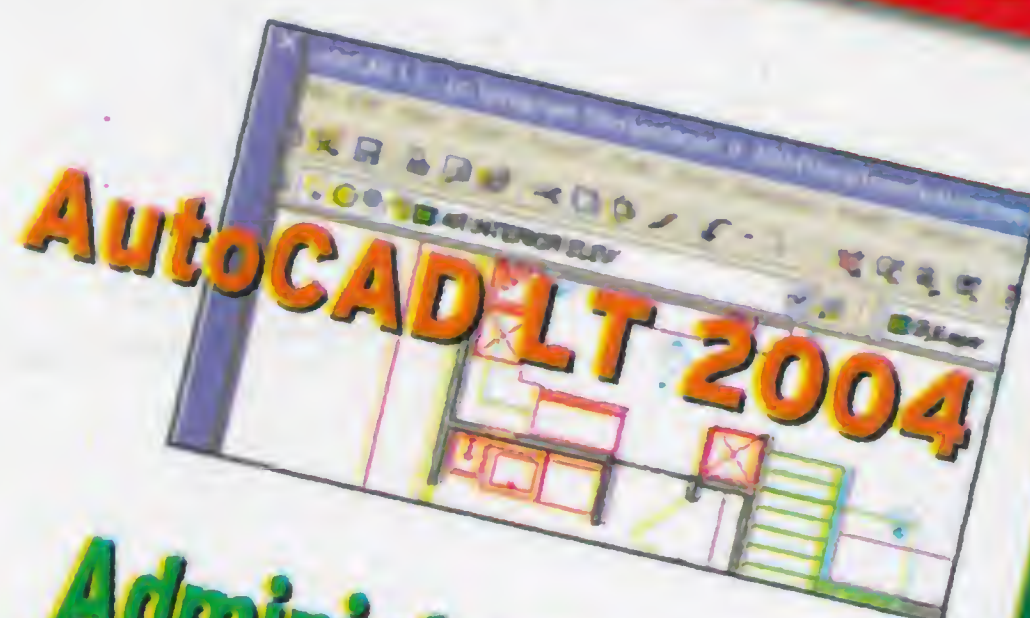
192.168.1.28
035476547577734765437999

Interviu **ÎN EXCLUSIVITATE:**
Noul standard IPv6

ÎN PLUS:

- Instalarea Open Office pe LINUX
- Upgrade de memorie la laptop
- WINDOWS - totul despre regiștri

WINDOWS Server 2003
întors pe toate fețele



Administrarea
datelor





0,10 Euro cu SUA. Vorbești serios?

*Cartele telefonice de 5 Euro, 10 Euro și 20 de Euro**

Prețuri bune,
sunet și mai bun.



rds.TEL

Tel.: 0801.08.08.08 (tarif local), Web: www.rdstel.ro

© 2003, RDS.TEL este marcă înregistrată Romania Data Systems S.A. (RDS) * Prețurile nu conțin TVA.